

PRÁCTICOS
POKÉMON: LET'S GO
CONSEJOS PARA ENTRENADORES
FORTNITE:
¡COMIENZA LA TEMPORADA 7!
KUKUI
RESUELVE TUS DUDAS
SPLATOON 2:
TODAS LAS NOVEDADES
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
Nº 316
Nº 316 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00316
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
Analizamos el juego de lucha definitivo
New SUPER MARIO BROS. U DELUXE
¡MARIO VUELVE A SWITCH!
Las plataformas 2D más divertidas
REPORTAJE
Grandes sagas en Switch
Super Mario Pokémon
The Legend of Zelda
Donkey Kong Country
Splatoon Mario Kart...
ANALIZADOS
YO-KAI WATCH 3
WORLD OF FINAL FANTASY MAXIMA
CIVILIZATION VI
WARFRAME
MOONLIGHTER
GEAR·CLUB UNLIMITED 2
TOKI...
I LOVE NINTENDO
LA HISTORIA DE LUIGI

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 316



Luis Galán

Bienvenidos

¡Se acaba el año! El segundo de Switch, el enésimo con Nintendo en nuestras vidas. ¿Qué mejor cierre que una portada de Super Mario? Nuestro personaje favorito pronto volverá con una aventura que nos sonará, pero que será aún mejor. Pero eso será en 2019. Antes, desde ya, está al fin en las tiendas el juego que trae a Nintendo acción sin límites en cada entrega. Hablamos, claro, de Super Smash Bros. Ultimate, un impresionante encuentro de infinidad de sagas de videojuegos, un homenaje jugable al sector de los videojuegos, que no ha dejado de sorprendernos en las tres últimas décadas. Y no nos olvidamos de 3DS, que llega con fuerza a sus octavas navidades, con un nuevo YO-KAI WATCH. El último, antes de que la saga salte a Switch, la consola que lo va a tener todo en un tiempo récord: Zelda, Mario, Donkey... De todos ellos os hemos informado con pasión en estas páginas a lo largo de 26 años. Pero ahora, cerramos una etapa, porque Axel Springer deja de editar Revista Oficial Nintendo a partir de 2019. Podéis seguir informados a través de los canales oficiales de Nintendo y siempre en la revista Hobby Consolas y en hobbyconsolas.com. ¡Gracias por amar tanto el universo Nintendo! Y gracias por habernos acompañado todo este tiempo.



página 14 **Reportaje.** New Super Mario Bros. U Deluxe
El gran Mario 2D de Wii U prepara el salto a Switch.



página 28 **Análisis.** Super Smash Bros. Ultimate
La espera ha terminado... es la hora de exprimirlo.



página 74 **Guía.** Pokémon Let's Go: Pikachu! / Eevee!
¿Problemas por Kanto? ¡No te pierdas nuestros consejos!

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Termina un año alucinante, pero no nuestra ilusión. ¡Lo mejor está por llegar!



Alex Alcolea
Se nota cuando un juego se hace con cariño, y SSB. Ultimate es... ¡excelso! Gracias.



Juanfree Martínez
Ya sea Bros., World, Kart, 64, Sunshine, Galaxy u Oddyssey... siempre será Mario.



Bruno Sol
No puedo borrar de mi cabeza la canción del Psycho Soldier de SNK. ¡Menudo hit!



Elisabeth López
Insuperable terminar el año con el mayor crossover: Smash Ultimate. ¡Feliz 2019!



Miguel Martí
Terminamos un año increíble de la mejor forma posible: jugando a Smash.



Samuel González
Ha sido un año movidito... y Nintendo Switch me acompañó en todo momento.



Los héroes de Marvel son más famosos que nunca gracias al cine, y pronto se unirán prácticamente todos en una aventura épica, especialmente pensada para el multijugador.

PREMIOS

Los Vengadores se quedan con Switch

La gala de The Game Awards sirvió para hacer muchos anuncios

Solo llevamos cinco ediciones, pero está claro que había demanda de unos "Oscar del videojuego". El periodista canadiense Geoff Keighley creó este formato tras haber trabajado durante una década en los Spike Video Game Awards. El primer año logró 1,9 millones de espectadores online, que fueron aumentando poco a poco... hasta la espectacular consagración del pasado año, ¡con **11 millones y medio de atentos seguidores**!

Un enorme escaparate

Está claro que la ceremonia se ha convertido en un evento fantástico para anunciar nuevos juegos... y este año **se presentaron más de una veintena de novedades**. Entre ellas, el esperado nuevo juego de Marvel Games. Al saberse que los hermanos Russo (directores de Vengadores: Infinity War) iban a presentar un premio, saltaron los rumores. ¡Y eran ciertos! Llega **Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order, y saldrá exclusivamente en Switch**. Tendremos a multitud de personajes Marvel a nuestra disposición para evitar que Thanos y la Orden Negra se hagan con las gemas del infinito. Para ello, podremos usar una perspectiva por encima del hombro, y la "alianza" la podremos hacer online, en local, o con varios Joy-Con. Está siendo desarrollado por Team Ninja, y llegará en 2019. ¡Qué ganas!

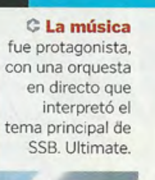
Relevo imposible

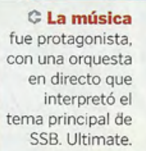
The Legend of Zelda: Breath of the Wild fue el indiscutible ganador de 2017, cuando la audiencia se triplicó. El único gran rival fue, precisamente, Super Mario Odyssey.

Persona 5 tendrá su representante en Super Smash Bros. Ultimate: el Joker será el primer DLC.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE SALIÓ A LA VENTA HORAS DESPUÉS DE LA GALA. NO COMPETÍA... PERO TUVO PROTAGONISMO



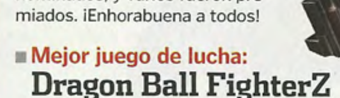




La música fue protagonista, con una orquesta en directo que interpretó el tema principal de SSB. Ultimate.

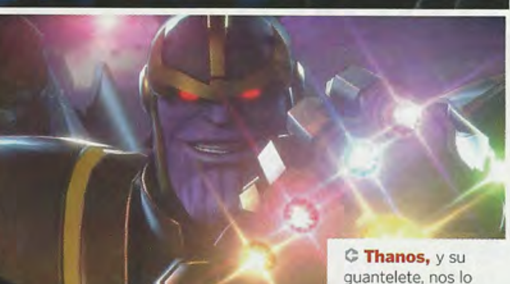
Y el premio es para...

A pesar de que Super Smash Bros. Ultimate no entraba por fechas en esta edición (Goku se ha beneficiado de ello), muchos juegos de Switch estuvieron nominados, y varios fueron premiados. ¡Enhorabuena a todos!



- **Mejor juego de lucha:** Dragon Ball FighterZ
- **Mejor juego independiente y Mejor juego con mensaje:** Celeste
- **Mejor juego de acción:** Dead Cells
- **Mejor juego en actualización y Mejor multijugador:** Fortnite
- **Mejor debut independiente:** The Messenger
- **Mejor juego familiar:** Overcooked 2

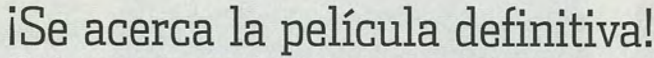




Thanos, y su guantelete, nos lo pondrá muy difícil.

Challenger Pack 1:
JOKER





Super Meat Boy Forever tuvo su momento de gloria durante la gala. Se trata de la esperada secuela de Super Meat Boy, un divertidísimo plataformas que, aunque empezó a desarrollarse para Wii, acabó lanzándose en Wii U y Switch.

ENDGAME APRIL 26

¡Se acerca la película definitiva!

Además de en nuestra consola favorita, los superhéroes de Marvel pronto se lucirán en las pantallas de cine. El 8 de marzo se estrenará Capitana Marvel, y el bombazo total llegará el 26 de abril con Vengadores: Endgame. Para ir abriendo boca, se acaban de desvelar el primer cartel promocional... ¡y el primer tráiler! No os lo perdáis en la nueva aplicación de YouTube de Switch. ¡Está arrasando!







INDUSTRIA

El arte de GRIS ya deslumbra en Switch

Adrián Cuevas y Roger Mendoza son dos desarrolladores españoles con experiencia en grandes producciones, especialmente de Ubisoft. Conrad Roset, conocido ilustrador, se unió al equipo para dar vida, bajo el sello Nomada Studio, a esta experiencia jugable llamada GRIS. La guinda la puso la banda sonora de Berlinist, y el resultado es verdaderamente cautivador. Han conseguido, a través de una jugabilidad tremendamente intuitiva, que un plataformas de puzles se perciba como una obra de arte interactiva. El primer juego de este estudio barcelonés es exclusivo de Switch y PC y cuesta 16,99 €.



La belleza y variedad de los escenarios es sorprendente.



El viaje de Gris es una metáfora constante. La lucha contra su tristeza se refleja en su vestido.



Los puzles suelen tener que ver con conseguir las esferas de luz para abrir caminos. Lo que no hay son puntos o muertes. Solo debemos avanzar...



MÚSICA

iTunes también con Pokémon

Ya llevamos un mes viviendo en Kanto y sacando a pasear nuestras Poké Ball Plus por todas partes. El juego está cuidado hasta el último detalle, y la banda sonora no podía ser menos. Tanto es así, ¡que ya la podemos comprar en iTunes! Esta Super Music Collection de los Pokémon: Let's Go cuesta 8,99 euros y viene con... ¡122 pistas musicales! Ya estaban disponibles las de otras ediciones, como Sol y Luna.

YA A LA VENTA

Vuelve el fútbol más estratégico

Football Manager 2019 Touch está ya disponible para Switch en versión digital. Por 34,99 euros podemos adentrarnos en los entresijos de la dirección de un club. Aquí no se trata solo de elegir alineaciones y disputar los partidos, hay que entrenar, fichar, decidir tácticas... Eso sí, como en la versión anterior (que llegó hace apenas siete meses) hablamos de una versión simplificada del simulador, más pensada para su uso portátil. 116 ligas nos esperan.





LANZAMIENTO

Hora de pescar... con caña "real"

Acaba de salir el primer gran simulador de pesca para Switch. Se llama Bass Pro Shops: The Strike - Championship Edition, y cuesta 49,99 euros en digital... o 54,99 euros en físico, edición que incluye una ingeniosa caña para los Joy-Con.







ANUNCIOS

Lucha clásica con mayúsculas

Grandes juegos del género están en camino, y hablamos de sagas renombradas de desplazamiento lateral. Para empezar, SNK acaba de anunciar que lanzará en Switch un nuevo Samurai Shodown en 2019 y King of Fighter XV en 2020. Además, en breve llega BlazBlue CentralFiction Special Edition, un título indispensable.

CINE

Pikachu, en versión de cine



Hace tiempo que os contamos que estaba en marcha el largometraje Pokémon Detective Pikachu, una producción con actores de la talla de Ryan Reynolds... ¡que pone voz a Pikachu! Pues ya tenemos las primeras imágenes, y está claro que va a ser un pelotazo. El pelo del famoso Pokémon nos ha encantado, y el tráiler es ya de los más vistos del año. ¡Reservaos el 10 de mayo!





COMPETICIÓN

La "Champions" de Splatoon 2

Los próximos 9 y 10 de marzo, en la ciudad de París, tendrá lugar la gran final del Splatoon 2 European Championship 2018-2019. Entre los doce equipos que lucharán por el título se encuentra el español Polarized, que derrotó a Spanish Army en la final española disputada durante la Madrid Games Week. El rival a batir volverá a ser BackSquids, equipo alemán que, además de ser el vigente campeón, quedó subcampeón del mundo en las finales de Los Ángeles.



El ocio electrónico cada vez arrastra a más seguidores por el mundo.

XXIV SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA
DEL 1 AL 4 DE NOVIEMBRE DE 2018
FIRA BARCELONA MONTJUÏC

Fira Barcelona
BARCELONA GAMES WORLD
JUGA LA TEVA MILLOR PARTIDA!
29 NOV - 2 DIC 2018
RECINTO GRAN VIA

EVENTO

Barcelona se viste de videojuego

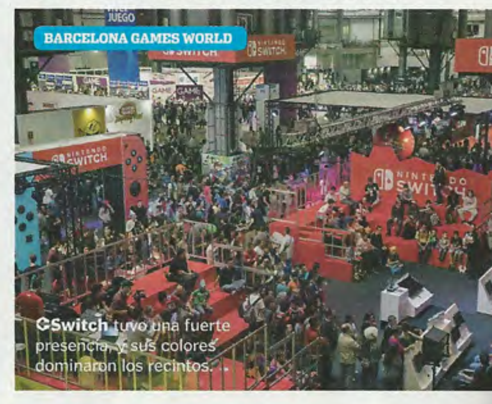
Nada menos que dos ferias acogió la capital catalana durante el mes de noviembre... y **en ambas se batieron récords de asistencia** de nuevo. La primera fue el XXIV Salón del Manga, organizado por FICOMIC en el Fira, ¡que superó los 150.000 visitantes! Aunque el protagonista del veterano evento era el cómic japonés, Nintendo llenó la cita de diversión... además de traer a dos invitadas muy especiales: las encargadas de adaptar a manga los juegos de The Legend of Zelda, que firman como Akira Himekawa. Menos de cuatro semanas después llegó el tercer Barcelona Games World, donde 194 compañías expusieron sus productos. ¡Nada menos! Entre ellas, por supuesto, Nintendo tuvo un lugar más que destacado con **todos los grandes juegos de Switch**. El cambio de lugar y fecha le sentó genial a una feria que reunió a casi 140.000 personas.



El cosplay fue, en ambas ferias, protagonista, con concursos en los que vimos unos trabajos realmente cuidados. ¡Y lo bien que se lo pasan!



Nintendo Labo no se conoce de verdad hasta que no se prueba. Por eso pudimos encontrar varios puestos en los que divertirnos con todos los Toy-Con.

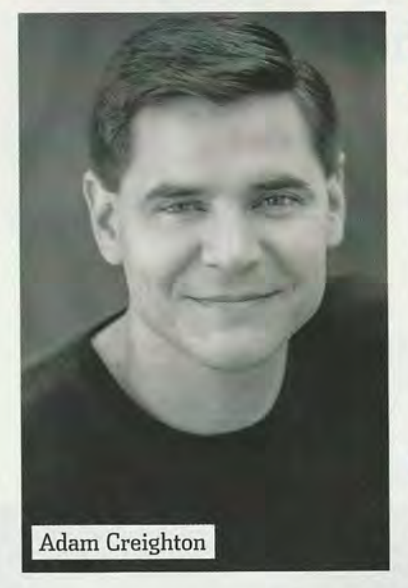


Switch tuvo una fuerte presencia, y sus colores dominaron los recintos.

ENTREVISTA

Adam Creighton

Manager general y director de desarrollo de Panic Button


Adam Creighton

¡Además es actor! Ha puesto voz a juegos como Age of Empires o Epic Mickey, que él mismo produjo.

HEMOS COGIDO JUEGOS NO PENSADOS PARA SWITCH Y LOS HEMOS HECHO LUCIR GENIAL, Y QUE ADEMÁS SEAN DIVERTIDOS, FLUIDOS Y COMPLETOS

Revista Oficial Nintendo: En primer lugar, enhorabuena. Están haciendo un trabajo fantástico llevando a Switch juegazos con un nivel top de gráficos. ¿Cómo ha sido el proceso con Warframe?

Adam Creighton: ¡Muchas gracias! Disfrutamos mucho trabajando en juegos divertidos y de tanta calidad, de estudios tan buenos. Hacer Warframe con Digital Extremes ha sido fantástico, y ha representado una emocionante progresión para nosotros. Hemos llevado el mejor juego gratuito que existe a una plataforma que nadie esperaba.

RON: Hemos disfrutado ya de muchos grandes juegos de compañías diferentes en Switch gracias a vosotros. ¿Cuál el la parte más difícil del proceso?

AC: Cada proyecto es diferente. El reto común es crear una expresión del juego que sea la misma que en las anteriores plataformas, hacerlo especial para la nueva consola, y hacerlo a la vez sentir "natural" para los fans de Nintendo. A menudo hablamos de juegos que no estuvieron pensados para Switch. Al crearlos, se tomaron decisiones que no aprovechaban las características únicas de la consola, y se eligieron formas de tratar los gráficos, el tamaño o la memoria. Nosotros ponemos todo para que funcionen perfectamente, tanto en la TV como en la consola sin el dock.

RON: Warframe llevaba 5 años creciendo en un entorno online. ¿Fue un gran reto para vosotros?

AC: Todo ese tiempo, y sin tener a Switch en mente. Un juego que exprime mucho el hardware. Nuestro reto era conseguir hacerlo lucir genial en Switch, y además que fuera divertido, fluido y completo. Además, hablamos de un juego que siempre está conectado a servidores, lo que supuso un trabajo coordinado de nosotros, Digital Extremes y Nintendo.

RON: ¿Qué diferencias ve entre trabajar de cero o en un juego ya existente?

AC: DOOM, por ejemplo, llevaba mucho tiempo en el mercado, de modo que muchas decisiones ya estaban tomadas. Sin embargo, entramos en Wolfenstein II antes de que estuviera listo, por lo que pudimos tocar muchas piezas al trabajar en la versión de Switch. Warframe está en continuo crecimiento, siempre añadiendo contenido, así que lo siento más como un co-desarrollo en el que nosotros hacemos el juego para Switch con Digital Extremes, y el propio juego se beneficia de este trabajo para otros sistemas. Honestamente, está siendo especialmente genial trabajar con ellos. En Digital Extremes estaban emocionados por lo que habíamos hecho con DOOM y Rocket League llevándolos a Switch, y en nuestro equipo teníamos a varios fans de Warframe. Yo mismo tenía ese juego fichado como un título en el que podríamos trabajar. Sheldon Carter, el manager general de Digital Extremes me llamó una semana antes de que yo le llamase. Decidimos entrar en ese aspiracional y aterrador proyecto... y ha sido retador, muy divertido, ha merecido mucho la pena, y aún nos queda trabajo por hacer en él.

RON: Y, para concluir, ¿qué juego de Nintendo le gustaría portar?

AC: Difícil de contestar, porque si digo alguno, la gente puede pensar que de hecho lo estamos haciendo. Lo que me gustaría es llevar juegos a Switch que "tengan sentido" en ella y, si es posible, que sorprendan. Por ejemplo, Dungeon Master es uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, y creo que una remasterización en Switch sería perfecta. También soy fan de Dead Rising, y me encantaría tanto llevar alguna edición existente a Switch como participar en uno nuevo. Igual que con cualquier cosa de Marvel. Pero me preguntabas por juegos de Nintendo y te diría que todos ellos... aunque soy especialmente fan de Metroid y pienso que GondenEye 007 encantaría a los fans de Switch.


Warframe ha necesitado dos semanas para superar el millón de descargas.

Juegos de Panic Button para Switch

- **Rocket League** (Psyonix, 2017)
- **DOOM** (id Software y Bethesda, 2017)
- **Wolfenstein II: The New Colossus** (Machine Games y Bethesda, 2018)
- **Warframe** (Digital Extremes, 2018)
- **DOOM Eternal** (id Software y Bethesda, 2019)
- **Wolfenstein: Youngblood** (Machine Games y Bethesda, 2019)


NINTENDO
SWITCH
LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE TE ACOMPAÑA A DONDE VAYAS
Nintendo
¡INCLUYE
20 JUEGOS!
CARNIVAL™
Games
3
www.pegi.info
©2007–2018 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. Developed by Mass Media Games, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K, Cat Daddy Games, Carnival Games, and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. Created with Unity. Portions of this program ©2005–2018 Unity Technologies. Uses Bink Video. Copyright ©1997–2018 by RAD Game Tools Inc. Made with Master Audio™ by Dark Tonic™. All other marks are property of their respective owners.
2K
YA A LA VENTA

Siguen las novedades de NES

29 juegos adornan ya un catálogo que, además, incluye varias sorpresas

Nada menos que nueve juegos se han unido al catálogo de juegos de NES desde que se abrió el servicio. Si el mes pasado anunciábamos Nes Tennis Tournament, Solomon's Key y Super Dodge Ball, ahora os traemos otras seis incorporaciones: el inmortal Metroid, el adictivo Bomb Jack, las naves con brazos de TwinBee, dos puzles muy diferentes como son Adventures of Lolo y Wario's Woods... y un auténtico juegazo, Ninja Gaiden. Este plataformas de acción sorprendió por ser una adaptación muy libre del exitoso arcade beat'em up. Salimos ganando con desarrollo más elaborado, a través de 20 niveles divididos en 6 actos. Los que no lo hayáis probado, ¡esta es vuestra oportunidad! Todos estos juegos admiten modo online... Como muchas de las novedades del mes, empezando, claro está por el juegazo del momento. ¿Alguien dijo Smash Bros.?

Los exclusivos y las ofertas para suscriptores irán creciendo cada mes.



Gradius "Extra" ha sido el segundo juego de esta línea en sorprendernos. Empieza en el quinto nivel de siete, con solo el Láser disponible... pero armado al máximo.



Juegos destacados del mes



Warframe solo se entiende online: un campo de batalla (free-to-start) lleno de acción y armas.

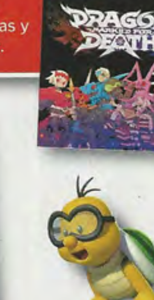
Super Smash Bros. Ultimate nos va a enganchar durante meses. ¡Qué combates!

SEGA Mega Drive Classics incluye multijugador online en 20 de sus juegos.



Gear·Club Unlimited 2 ha crecido, sobre todo, en sus opciones en red.

Dragon: Marked for Death ofrece acción, plataformas y rol para 4 a la vez.



ARK: Survival Evolved ha aterrizado en Switch con partidas de 70 jugadores.





amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



FINALISTA: Marco Ciatelo

Splatoon no para de recibir amiibo, y este mes llega otro más de la colección Smash Bros. Para celebrarlo, las Cefalopop y las Calamarciñas se han unido para dar un genial concierto en casa de Marco. ¡A ver si pronto llegan los homenajeados!



GANADOR: Sergio Montes

Master Hand es un personaje muy particular de la saga Super Smash Bros. En esta impresionante escena, vemos a nuestros amiibo preparados para la batalla. ¡Qué fotaza!

Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Noah

¡Qué frío! El Yoshi de lana de Noah ha entrado en un mundo de hielo lleno de enemigos. El ser tan enorme seguro que le pone las cosas fáciles.



Pablo Alonso

A la espera de Crafted World, Pablo ha puesto a su querido amiibo de Yoshi a contemplar el mundo exterior. El resultado ha sido esta imagen tan bonita.



Víctor Rodríguez

Mario Party se vuelve real en esta idea de Víctor, que pone a sus figuras de Nintendo a competir en su tablero de parchís. Mario lanza el dado y... ¡a ver si saca 5!



Ningún luchador sin su amiibo

¡Ya está con nosotros el juego del año! Un título tan especial tenía que tener, no uno, ¡sino muchos amiibo! De momento tenemos tres, hay otros ocho en camino... ¡y más que llegarán!

Ya a la venta

Inkling chica, Ridley y Wolf han acompañado el lanzamiento del juego. Todos se pueden adquirir ya por separado, a unos 15 euros cada uno. ¡Corred, que se agotan!

15 de febrero

En unos dos meses llegará la próxima tirada, formada por Ice Climbers, King K. Rool y Planta Piraña, la luchadora que recompensa la compra temprana del juego.

2019

Pero el objetivo es que todos los personajes tengan figura. Para el nuevo año están confirmados Pichu, Ken, Link niño, Daisy y Canela. Faltan algunos... y los de los DLC.

¡Luchadores de verdad!

Los amiibo que correspondan a personajes controlables se convertirán en luchadores FIG, que podemos usar en cualquier Smash para que vayan subiendo de nivel. ¡Lo podemos hacer incluso si aún no hemos desbloqueado a su personaje! La gran novedad está en su relación con los espíritus, ya que estos se pueden usar para mejorar las características de los FIG. Además, casi todos los amiibo de personajes fuera del plantel sí que tendrán su espíritu y este quedará disponible al usar el amiibo.




New
SUPER
MARIO BROS. U
DELUXE



Los hermanos golpean dos veces

■ 11 DE ENERO ■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 54,99 €

Las dos aventuras clásicas que nos hicieron vibrar en Wii U están de vuelta. Aunarán fuerzas y mejoras para demostrar por qué Switch es la consola total

El final de año en Switch nos ha dejado sin aliento: juegazos como Super Smash Bros. Ultimate o Pokémon: Let's Go han culminado un 2018 repleto de alegrías para los nintenderos. Pero la consola híbrida no tiene intención de rebajar su frenético ritmo, y ya mira a los ojos a su esperanzador futuro inmediato. Un 2019 que pinta épico y que en el que solo tendremos que esperar unos días para volver a soñar.

Regresan dos grandes

Será ya mismo, el 11 de enero, cuando, por fin podremos echar el guante a la primera gran apuesta del año de Nintendo: ni más ni menos que New Super Mario Bros. U Deluxe. Seguro que la mayoría ya lo conocéis de sobra, pero no está de más recordar por qué hablamos de uno (o más bien dos) de los juegos más importantes de Wii U. El primero, New Super Mario Bros. U, llegó en 2012 y nos encandiló por su jugabilidad clásica en 2D, la que vio nacer al bueno de Mario. A través de 82 intensos niveles plataformeros, el fontanero brincaba, se enfrentaba a los enemigos habituales, o se vestía con trajes que le otorgaban nuevos poderes, como el genial "outfit" de **ardilla voladora, que le permitía planear y asirse a las paredes**. Un año más tarde, coincidiendo con el 30 aniversario de su hermano, llegaba New Super Luigi U, una vuelta de tuerca a la aventura de Mario y que, de nuevo, nos ponía por delante 82 divertidas fases. Todas estaban protagonizadas por Luigi, y contaban con muchos cambios, como una mayor dificultad o un límite de tiempo de 100 segundos. Ahora ambos títulos se unen en uno solo, y se encaminan a Switch repletos de novedades para volver a divertirnos.

Una versión única

La primera gran ventaja que disfrutaremos estará relacionada con los personajes: por primera vez, los **164 niveles** podrán ser jugados en solitario por cualquiera de los personajes

MARIO Y LUIGI SON LOS REYES DE LAS PLATAFORMAS, TAMBIÉN EN PERSPECTIVA LATERAL





Cinco héroes de auténtico lujo

Toadette y Caco Gazapo, al que ya vimos en algunos niveles de New Super Luigi U, serán los grandes fichajes de esta entrega. Lo mejor de todo es que, por primera vez, tendremos libertad total para elegir a cualquier personaje desde el principio, por lo que será posible disfrutar de todos los niveles con cualquier héroe. Así, por ejemplo, podremos superar las fases de New Super Mario Bros U con Luigi, o viceversa.

MARIO

Qué os vamos a decir de Mario que no sepáis ya. ¡Es el rey de las plataformas! Y aquí estará en plena forma.

LUIGI

El hermano "verde" podrá pegar saltos más largos que Mario, pero también le costará más frenar en seco. ¡Irá como un loco!

CACO GAZAPO

Este ladronzuelo será inmune a los enemigos y guardará los objetos en su bolsa para cambiarlos por vidas extra.

TOADETTE

Toda una garantía por su fiabilidad. ¡Y además podrá convertirse en Peachette cuando coja una super corona!

TOAD

Que no os engañe su aspecto. Toad será un auténtico crack a la hora de superar los peligros de las fases.



➲**Peachette,** una "fusión" entre Peach y Toadette, aparecerá cuando esta última coja una super corona. Entre sus habilidades destacará la posibilidad de planear unos metros.

➲**Caco Gazapo** será el personaje ideal para los que busquen un reto sencillo. No nos digáis por qué, pero al ladrón no le harán daño los enemigos. Suerte que tienen algunos...



Los enemigos finales nos complicarán un poco las cosas. Aprender sus patrones de ataque y buscar sus puntos débiles serán las claves para derrotarlos.

LA LIBERTAD SERÁ TOTAL, Y PODREMOS UTILIZAR CUALQUIER PERSONAJE PARA SUPERAR LOS NIVELES. ¡ADEMÁS ESTRENAREMOS NUEVOS HÉROES!

disponibles, lo que incluirá también a las **dos nuevas incorporaciones: Toadette y Caco Gazapo**. El escurridizo ladrón será invulnerable a los enemigos, aunque podrá perder vidas si cae al vacío o a trampas, como ríos de lava. Por su parte, Toadette será un personaje de lo más versátil, tanto que hasta estrenará un nuevo objeto exclusivo: la super corona. Si conseguimos hacernos con una, la rosada habitante del Reino Champiñón se transformará en **Peachette, una mezcla de ella con Peach**. Esta versión alternativa de la princesa podrá planear, descender suavemente y saltar en el aire para recuperarse de una caída al vacío. Por supuesto, Luigi y Mario también mantendrán sus objetos y transformaciones, por lo que disparar bolas de fuego a los enemigos o volar con el traje de helicóptero seguirán siendo unas geniales estrategias para superar los niveles. Y creednos si os decimos que nos vendrán de perlas, ya que todas las fases estarán repletas de plataformas en movimiento, decenas de monedas por recoger y enemigos de todo tipo, incluyendo unos jefes finales muy



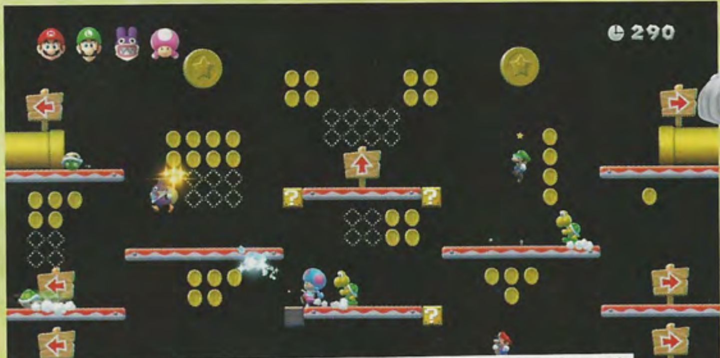







Modos de juego

Los 164 niveles principales garantizarán muchas horas de diversión, sobre todo si queremos superarlos con todos los personajes. Aún así, la fiesta continuará gracias a la inclusión de varios modos de juego extra. La mayoría estarán bastante centrados en el modo multijugador, por lo que repartir los Joy-Con y echarse unas risas será coser y cantar. Atentos a todo lo que nos ofrecerá el retorno de Mario en 2019.



En Caza de Monedas competiremos con hasta tres jugadores para comprobar quién es el más hábil recolectando toda la calderilla posible. ¡Llega la fiebre del oro!



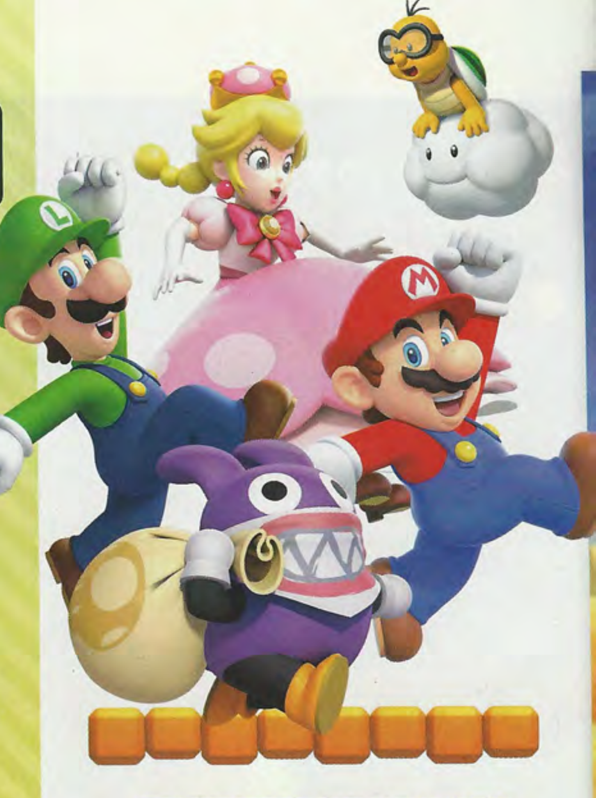
Los Desafíos nos invitarán a superar distintas pruebas con una serie de condiciones concretas. Por ejemplo, recogiendo el máximo número de vidas sin tocar el suelo.



En el Modo Turbo la pantalla avanzará automáticamente, por lo que podremos retar a nuestros amigos a alcanzar la meta lo más rápido posible. ¡Las monedas también contarán!



En el multijugador podremos superar todas las fases principales con hasta tres amigos. Los cuatro compartiremos la misma pantalla, por lo que tocará colaborar.



EL CONTENIDO SERÁ ENORME, TANTO EN MODOS EXTRA COMO EN POSIBILIDADES. Y TODOS SE PODRÁN DISFRUTAR EN MULTIJUGADOR

duros de roer. Por suerte, y si se nos atraganta alguno, siempre podremos pedir ayuda a hasta tres amigos. Bastará con repartir los Joy-Con para que cada uno elija a un personaje distinto y nos acompañe en todo momento. La diversión y las risas estarán también aseguradas si decidimos que es hora de ponernos a competir.

Para jugar sin parar

Además de los 164 niveles principales que se incluirán entre los dos juegos, New Super Mario Bros. U Deluxe **no escatimará en modos alternativos**. La idea es que no soltemos el mando en mucho tiempo, una misión que parece va a conseguir de sobra. Tendremos desafíos rápidos de habilidad, fases en las que cazar monedas como locos, un frenético Modo Turbo... además de una gran cantidad de coleccionables y de secretos ocultos en los niveles principales. Ya sea en solitario o en compañía de nuestros amigos, Mario, Luigi y el resto de la tropa van a estar incontables horas en la pantalla de nuestra





El diseño de los niveles será una pasada. Y no solo por su genial aspecto, también por lo bien pensados que estarán cada uno de los saltos y retos. ¡Nos atrapará de nuevo!

Bajo el agua tampoco tendremos un momento de respiro. Mario y sus amigos serán unos expertos buceadores y lo darán todo en divertidos niveles acuáticos.

Switch. ¡Y encima **luciendo mejor que nunca**! Y es que también el apartado gráfico se beneficiará del salto a la consola híbrida, con un aumento en la nitidez que dará una vida tremenda a sus coloridos mundos. Hasta en modo portátil (otra de las grandes ventajas de la nueva versión) tendrá un aspecto sobresaliente. ¡Como siempre!

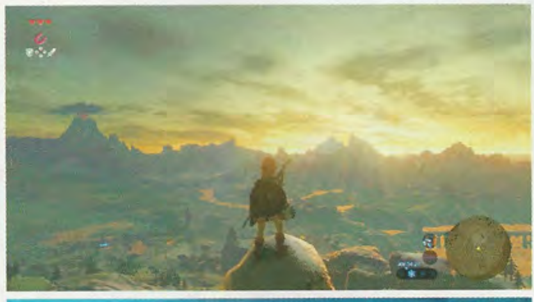
No hay duda es de que Mario le tiene muy bien cogida la medida a Switch. En menos de dos años, el bigotudo fontanero ha conseguido volver a sorprendernos como nunca. Y, visto lo visto, parece que nunca va a dejar de hacerlo. Nosotros, por supuesto, estamos encantados de ello, y la emoción nos invade al verle ya arrancar el próximo año de esta genial forma. ¡Larga vida a Mario!



Más de 30 años de sagas inolvidables

En menos de dos años, Nintendo Switch ya cuenta con más de un millar de juegos. Entre ellos, nuevas ediciones de las sagas históricas de la casa.







El despertar de Link en el Santuario de la Vida es un momento único y totalmente inolvidable.



The Legend of Zelda Breath of the Wild

El renacer de Link

■ NINTENDO ■ AVENTURA
■ 1 JUGADOR ■ 59,99 €

The Legend of Zelda no es solo una de las sagas más influyentes de la historia de los videojuegos. La obra de Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka **forma parte de nuestras vidas**, de nuestros sentimientos más profundos. Es una religión, la Hyliana, cuya simbología es seguida con fervor por millones de "feligreses" en todo el mundo. La majestuosa Espada Maestra fulgiendo en su pedestal en The Legend of Zelda: A Link to the Past, las cautivadoras melodías de la Ocarina del Tiempo, la inmensidad del océano de The Wind Waker... Somos muchos los que hemos crecido con las aventuras de Link y Zelda. Sin ellos, probablemente, no seríamos quienes somos hoy en día. Y, si no, pensad por un momento que no hubiéramos vivido, o mejor dicho, sentido, Hyrule en Breath of the Wild. Sus amplias llanuras que se extienden hasta donde alcanza la vista. Esa sensación de soledad, de calma absoluta, solo acompasada por el rítmico golpeteo de los cascos de Epona al pisar con fuerza la hierba fresca. Allí, y siempre con la mirada fija en la oscuridad que envolvía al Castillo de Ganon, aprendimos de verdad lo que significa ser libres. Y no solo porque en la vastedad de Hyrule podemos hacer casi cualquier cosa que se nos ocurra. Tampoco por la profundidad de los combates o por los intrincados puzles de los 120 santuarios que se alzan en recónditos lugares. The Legend of Zelda: Breath of the Wild nos enseñó, en definitiva, lo que implica ser el Elegido. Notamos el peso sobre los hombros de un héroe que, cuando todo parece perdido, avanza con determinación, con una fe inquebrantable, hacia su destino.... que no es otro que, una vez más, hacer que sigamos soñando. Gracias, Link. Allá donde vayas, nosotros siempre te seguiremos.

LINK NOS ENSEÑÓ A SER LIBRES EN BREATH OF THE WILD. NUNCA ANTES UN ZELDA HABÍA OFRECIDO TANTAS POSIBILIDADES



La princesa Zelda tiene un papel fundamental en la historia. Aquí nos muestra su lado más complejo y determinante en el futuro de Hyrule.

EL ORIGEN

The Legend of Zelda

NES, 1986

Llegó hace más de 30 años, pero, a día de hoy, sigue siendo un juego tan disfrutable como imprescindible. Su ambientación y mecánicas le convirtieron en una de las mejores aventuras de NES y en el modelo a seguir por decenas de juegos posteriores. Con él nació la leyenda que ha perdurado hasta nuestros tiempos.



NINTENDO SWITCH





Las batallas volvieron con esta edición. Tenemos de globos, Patrulla Piraña, Bob-ombardeo, asalto al sol y por monedas.



Mario Kart 8 Deluxe

El rey de la diversión

■ NINTENDO ■ CARRERAS ■ 1-12 JUGADORES ■ 59,99 €

Cualquier Mario Kart que nos pongan por delante nos garantiza un rato genial. A cualquiera de ellos volvemos años después y alucinamos con su control, sus pistas, sus objetos... La joya nació en Super Nintendo, donde ya fue un exitazo inesperado de ventas, y eso llevó a decenas de imitaciones que siguen llegando. ¡Pero ni uno solo ha conseguido ni acercarse a su calidad! En N64 los escenarios se volvieron poligonales, en GBA lo pudimos llevar a todas partes (¡qué vicio!), en GameCube jugamos dos en el mismo coche, en DS llevamos el pique a la red, en Wii... ¡en Wii vendió casi 40 millones de copias! El control por movimientos era un riesgo para una jugabilidad tan consolidada, pero fue una maravilla, motos con caballito incluidas. Luego la profundidad de 3DS, y una mítica edición de Wii U... que Switch ha pulido a la perfección.

El origen

Super Mario Kart

SNES, 1992

El famoso modo 7 de SNES permitió zooms y entornos relativamente 3D. La inimitable jugabilidad ya fue cosa del equipo de Miyamoto y Konno.



Splatoon 2

Pintando la red

■ NINTENDO ■ MINIJUEGOS ■ 1-8 JUGADORES ■ 59,99 €

Multitud de modos dan una fantástica variedad a las batallas. Según el que toque (y el escenario), conviene llevar armas muy diferentes.



En plena era de los DLC, Wii U recibió un juego de lo más particular, dispuesto a "dar guerra" a los Call of Duty y similares. **En lugar de armas de fuego, todo era color y risas**, y en lugar de contenidos de pago, no iba a dejar de crecer durante un año... ¡completamente gratis! De primeras, nos pareció una genialidad y, al cabo del año, vimos que era una nueva súper saga que había venido para quedarse. Apenas salir Switch se lanzó una nueva entrega y repetimos esquema, pero elevado al cuadrado. El número de armas, escenarios y complementos es una barbaridad, y además se añadió un nuevo extra (de pago) enfocado al jugador solitario: la Octo Expansion. Pero Splatoon es y será online, el mayor juego online de Nintendo incluso por delante de Mario Kart.

El origen

Splatoon

Wii U, 2015

Un "shooter" de pintura protagonizado por calamares. ¡¿Y eso va a triunfar?! La magia de Nintendo hizo lo suyo, y estos personajes ya son míticos.





Super Mario Odyssey

La mejor reinvención posible

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS
■ 1-2 JUGADORES ■ 59,99 €

Si antes resaltábamos la influencia de la saga Zelda, hablar de Mario es, simple y llanamente, hacerlo del principal artífice de que los videojuegos sean lo que son hoy. Nadie ha contribuido tanto como él a su historia y expansión, a que millones de personas hayan tenido, y tengan, una consola en su casa. Estamos seguros de que su creador, el maestro Miyamoto, era incapaz de imaginar que aquel bigotudo fontanero, que puso en pantalla por primera vez en el Donkey Kong de 1981, se convertiría en un auténtico icono de la era moderna. Pero que haya alcanzado ese estatus no es fruto de la casualidad. Todos sus juegos siempre han sido sinónimo de diversión, pero, sobre todo, de innovación absoluta. En su última odisea, Mario volvió a romper moldes y nos regaló el que, para nosotros, es **el mejor juego de plataformas en 3D de la historia**. Mario no solo mantiene su iconografía intacta, sino que nos permite interactuar con ella como nunca. Gracias a Cappy, su gorra, el fontanero puede capturar a decenas de criaturas de su universo, asumiendo así el control de Chomps Cadenas, Goombas o Huesitos Alados. Usar sus habilidades para superar los innumerables saltos y retos que encontramos en los preciosos reinos que visitamos (a bordo de la nave Odyssey) es una experiencia irremplazable. Mario continúa con su búsqueda de lunas y estrellas, pero lo que está claro es que, como él, no existe ninguna en todo el firmamento.





Cappy permite a Mario capturar a todo tipo de criaturas y objetos. Además, nos deleita con una personalidad arrolladora.

MARIO Y CAPPY, SU GORRA DEL REINO SOMBRERO, PROTAGONIZAN UNA AVENTURA QUE ALCANZA LA PERFECCIÓN

EL ORIGEN

Super Mario Bros.
NES, 1985

Mario, cuyo nombre inicial fue Jumpman, ya se había dejado ver en otros juegos. Pero su primera gran obra fue este increíble plataformas para NES. En él también se nos presentó a la Princesa Peach o a Bowser, su archienemigo. Desde aquel momento, los saltos, los champiñones y las tuberías cambiaron para siempre.





Nueva Donk es una ciudad "realista" y habitada por humanos. ¡Nunca habíamos visto a Mario visitar un lugar con estas características!



Mario Tennis Aces

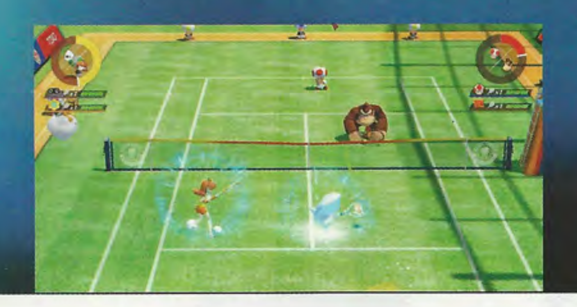
El Número 1 del ránking

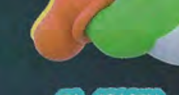
■ NINTENDO ■ DEPORTIVO
■ 1-4 JUGADORES ■ 59,99 €

Que no os confunda su barriguilla. Mario siempre ha sido un crack de los deportes. ¡Y los ha practicado casi todos! Eso sí, uno de sus favoritos siempre ha sido el tenis, como ya demostró en 1995 con Mario's Tennis para Vitual Boy. Sin embargo, su subida a lo más alto de este deporte se produjo con la entrega para N64, que sentó las bases de su gran torneo en Switch. Mario Tennis Aces **recopila todas las virtudes de anteriores títulos** y las magnifica hasta límites insospechados. El resultado son unos partidos con un perfecto equilibrio entre frenetismo y estrategia, y en los que cada punto es una lucha sin cuartel. Y todo representado por unos gráficos imponentes y a través de numerosas modalidades, entre las que destacan el modo aventura y, por primera vez en su historia, los torneos online.



La historia nos lleva a lo largo de una serie de pruebas de habilidad, incluidos enfrentamientos contra jefes finales.





EL ORIGEN
Mario Tennis
N64, 2000
Mario conquistó el mundo del tenis con este juegazo. Daba igual si éramos aficionados al tenis o no, sus partidos eran un torrente de diversión.





Donkey Kong Country Tropical Freeze

¿Puede un mono molar más?

■ NINTENDO ■ PLATAF. ■ 1-2 JUG. ■ 59,99 €

Si pensamos en "hacer el mono" en un videojuego, irremediablemente se nos viene a la cabeza Donkey Kong. Y es que nuestro querido simio lleva 37 años poniéndonos a saltar entre plátanos y barriles. Durante este tiempo, Donkey ha adquirido nuevas habilidades, incrementado su familia y evolucionado de forma tan bestia como acostumbra. ¡Su carácter es una de las cosas que más nos gusta de él! Bueno, eso y los juegazos que siempre se marca, como el genial DK: Country Tropical Freeze. Ya nos enamoró en Wii U, pero es que **su versión para Switch es aún mejor**. Más personajes que nunca, unos gráficos con definición cristalina y los ya legendarios niveles laterales que hacen que sea imposible soltar el mando. Unas cartas de presentación geniales para lo último del inimitable DK.



Funky Kong, el simio surfero, se suma a la fiesta en Switch. Es tan molón que no le afectan la mayoría de peligros.

La familia Kong se une en este juego. Cada miembro aporta una habilidad distinta a Donkey.



EL ORIGEN
Donkey Kong
ARCADE, 1981
Donkey debutó como enemigo de Mario (Jumpman por aquel entonces), al que lanzaba barriles sin cesar en esta mítica recreativa de Nintendo.









Capturar Pokémon nunca había sido tan realista, gracias a la Poké Ball Plus... ¡y a estos graficazos! Además podemos hacerlo entre dos.



Pokémon Let's Go, Pikachu! Let's Go, Eevee!

Como siempre, y como nunca

■ GAME FREAK ■ AVENTURA-RPG ■ 1-2 JUGADORES ■ 59,99 €

La palabra fenómeno siempre ha ido de la mano de Pokémon. Las primeras ediciones de los "monstruos de bolsillo" llevaron Game Boy a cotas incluso mayores que Tetris. **Todo el mundo quería tener su equipo en Rojo y Azul**, y la popularidad los llevó a convertirse en un anime... ¡que aún continúa! Pikachu se volvió una estrella y tuvo su propio juego, Pokémon Edición Amarilla, con lo que ya las ventas superaron los 45 millones. La saga ha seguido siendo un éxito permanente generación tras generación, siempre ligada (en su saga principal) a las portátiles. Hace poco, con un esquema simplificado, saltó a móviles como Pokémon GO, ¡y vaya bombazo! Ahora los dos mundos se han unido en Switch, y el resultado es diversión pura, con el extra de tener una Poké Ball de verdad.

El origen

Pokémon: Ed.Rojo y Ed.Azul

GAME BOY, 1996

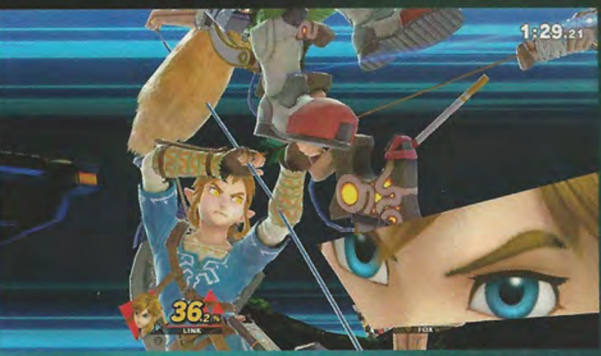
Tras un concepto sencillo, se encerraba un RPG capaz de enganchar como ningún otro.



Super Smash Bros. Ultimate

¡Todo el mundo a luchar!

■ NINTENDO ■ LUCHA ■ 1-8 JUG. ■ 69,99 €



En Smash Bros. se gana tirando fuera a los rivales, y van más lejos cuanto mayor sea su porcentaje, que crece con golpes... como este Smash Final.



Pocas sagas están más ligadas a un nombre que Smash Bros. a Masahiro Sakurai. El creador de Kirby (con el que curiosamente empezamos el modo aventura) lleva 20 años de dedicación a esta saga, y cada edición se convierte en un acontecimiento del que hablamos durante meses. ¿Quién estará? ¿Qué modos tendrá? En Switch, el planteamiento ha sido sencillo: darlo todo. Por primera vez, tenemos a todos los luchadores que alguna vez han estado, y tantos modos y opciones que es inabarcable. Además, **han debutado los espíritus**, que dan aún más profundidad a la lucha.

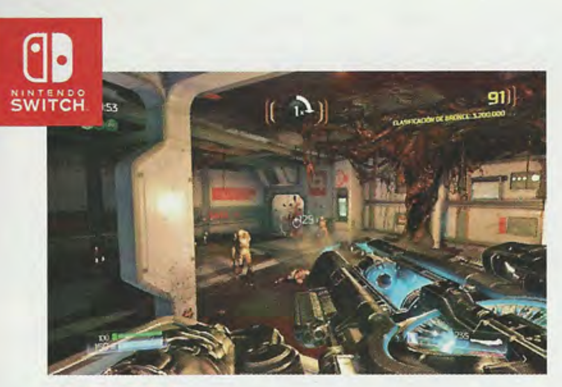
El origen

Super Smash Bros.

N64, 1999

¡Un montón de personajes de Nintendo en un juego de lucha! Era un concepto tan raro, que no iba a salir de Japón. Sin embargo, ¡menuda saga!





DOOM

■ BETHESDA ■ ACCIÓN (FPS) ■ 1-4 JUG. ■ 59,99 €

El más espectacular "shooter" en primera persona de los últimos tiempos lleva el mismo nombre de su primera entrega. Hace 25 años ya alucinamos con los zooms a esos sprites y su jugabilidad.

EL ORIGEN
DOOM PC, 1993/ SNES, 1995



Sonic Mania Plus

■ SEGA ■ PLATAFORMAS ■ 1-2 JUG. ■ 24,99 €

El gran erizo de SEGA fue una presentación inmejorable para la gran rival de Super Nintendo. Una vez dejó de hacer consolas, se lo trajeron a Nintendo, donde hace poco acaba de lucir su mejor cara.

EL ORIGEN
Sonic the Hedgehog MEGA DRIVE, 1991/ GBA, 2006



El realismo de esta entrega se refleja en cada movimiento. Las estrellas se mueven igual que los reales, y hasta el césped se estropea.

FIFA 19

Tardes de Champions

■ ELECTRONIC ARTS ■ FÚTBOL
■ 1-4 JUGADORES ■ 59,99 €

Ya lleva un cuarto de siglo con nosotros, y además con ediciones casi todos los años. Es verdad que eso le quita frescura... pero las ventas no se resienten. El fútbol es el deporte rey, y esta saga es la mejor recreación de cada aspecto de su mundo. Desde la primera edición, siempre ha sido un bombazo, y salvo unos años en los que Pro Evolution Soccer le plantó cara, FIFA siempre ha sido el único juego en el que jugar a todas las ligas y con los jugadores reales. **Ahora también tienen las competiciones europeas**, y el Ultimate Team ofrece un estilo genial de hacer los equipos. En Switch, además, lo llevamos a cualquier parte.

EL ORIGEN
FIFA International Soccer
MEGA DRIVE, 1993/ SNES, 1994
En la época del pase y chute, llegó un juego canadiense lleno de botones y animaciones.







Dragon Ball FighterZ

■ BANDAI-NAMCO ■ LUCHA ■ 1-6 JUG. ■ 59,99 €

Un juegazo que es sinónimo de espectacularidad, y cuyos gráficos rivalizan con la propia serie de televisión. Empezó en NES, pero en España el debut lo hicimos todos con aquel Super Butoden de SNES.

EL ORIGEN
Dragon Ball: Le Secret du Dragon NES, 1986

Diablo III Eternal Collection

■ BLIZZARD ■ ACCIÓN-RPG ■ 1-4 JUG. ■ 59,99 €

La única saga del reportaje que debuta en Switch. Y es que Diablo siempre había estado muy ligado al teclado y ratón. Esta edición triunfó en consolas, y la versión de Switch es la más completa.

EL ORIGEN
Diablo PC, 1996

Ya en camino...



Los escenarios serán una fuente inagotable de originalidad y colorido. Para descubrir sus secretos tendremos que explorarlos a fondo.

Yoshi's Crafted World

Amor de color verde

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS
■ PRIMAVERA DE 2019

Hay dinosaurios achuchables y luego está Yoshi. Ya lo demostró la primera vez que le vimos como compañero de Mario en Super Mario World. Su encanto y personalidad le hicieron pasar de personaje secundario a protagonista absoluto en juegos posteriores, papel en el que siempre se ha sentido de lo más cómodo. Sus aventuras siempre **han destacado por tener un aspecto adorable**, y también bastante miga, cualidades que se mantendrán cuando, por fin, llegue a Switch la próxima primavera. En esta ocasión, Yoshi recorrerá unos maravillosos escenarios inspirados en pequeños dioramas, en los que los saltos, el uso de la profundidad y el lanzamiento de huevos de dinosaurio prometen hacernos vibrar. Querido Yoshi... ¡No cambies nunca!

EL ORIGEN

Super Mario World 2: **Yoshi's Island**
SNES, 1995

Yoshi tomó las riendas en este juego, en el que debía proteger a un indefenso bebé Mario. El resultado fue espectacular.





Bayonetta 3

■ PLATINUM GAMES ■ ACCIÓN ■ POR CONFIRMAR

Desde el principio, Bayonetta ha sido mucho más que un juego de acción. El carisma arrollador de su protagonista, sus combates, sus escenas... como la del tráiler de esta entrega. ¡Tiene que sobrevivir!

EL ORIGEN

Bayonetta PS3-XBOX 360, 2009/ WII U, 2014



Metroid Prime 4

■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ POR CONFIRMAR

Pocos podían pensar que pasar a 3D una aventura tan mítica y bien establecida como Metroid era una buena idea. ¡Y vaya joyazas los Prime! Pues la espera se acaba y se aproxima la cuarta entrega.

EL ORIGEN

Metroid NES, 1986



Pokémon RPG (saga principal)

■ GAME FREAK ■ AVENTURA-RPG ■ 2019

El lanzamiento de los Let's Go ha calmado las ganas de que llegue... pero pronto volveremos a estar ansiosos por ponerle fecha. La saga abandona 3DS, y el relevo en Switch promete ser épico.

EL ORIGEN

Pokémon: Ed. Rojo y Ed. Azul GAME BOY, 1996



Animal Crossing

■ NINTENDO ■ SIMULACIÓN ■ 2019

Cuando vimos que aquel disco de GameCube alucinamos. ¡Y eso era solo el principio! A día de hoy, sigue siendo de las sagas más especiales y queridas de Nintendo... y ya se aproxima a Switch.

EL ORIGEN

Animal Crossing GAMECUBE/N64, 2001





Super Smash Bros. Ultimate

Más que un juego de lucha, una lista de deseos convertida en arte



Género **Lucha**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-8**
Precio **69,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **14,01 GB**



Lúmina ha conseguido acabar con todos los héroes... ¡menos con Kirby! La simpática bola rosa emprende un épico viaje rescatando a los luchadores.

En el tiempo de vida de una consola hay un número muy limitado de juegos que la marcan. Deciden su presente y futuro en ventas, y también cómo será recordada. En enero del 99, un tal Masahiro Sakurai vio salir al mercado nipón su rareza sobre personajes de Nintendo, pensados como figuras, peleando entre sí. Desde entonces, **cada generación ha tenido su Super Smash Bros.**, siempre siendo tops en ventas, y deleitando a los jugadores de todo el mundo. Ahora, veinte años después del estreno, Switch, la consola que ya tenía las mejores ediciones de Zelda y Mario (ahí es nada), recibe otro pilar dorado para su histórico catálogo de videojuegos. Super Smash Bros. Ultimate lleva meses mostrando lo que iba a tener, y todo apuntaba más que alto. Pues ya está con nosotros, ya lo hemos jugado a fondo, y nos ha quedado claro que, a veces, las promesas no solo son ciertas, sino que pueden quedarse cortas. A disfrutar.

Sin "eco" posible

Al contrario de lo que ha pasado con la mayoría de grandes sagas de Nintendo, Super Smash Bros. no ha creado escuela. Los estilos de Metroid, Kart, Zelda o, sobre todo, Super Mario, han sido imitados con mayor o menor fortuna durante décadas, sin embargo, con Smash apenas han existido un par de tentativas sin relevancia. Pero, ¿qué lo hace tan único? Alejándose del estilo popularizado por Street Fighter II, no tiene rounds, ni barras de vida, no hay giros de direcciones para las magias, y se salta... ¿con un botón? De primeras, para los que aún no lo conocéis, es mejor imaginar un plataformas, un Mario 2D. A partir de ahí, limitamos la pantalla horizontalmente y, al botón de salto, le sumamos un golpe normal y uno especial. Ambos, al pulsarse a la vez que una dirección, actúan de otra manera. Añadimos escudo y agarre en los gatillos y... ¡a pelear! En el Smash clásico **gana el que más veces haga caer a rivales fuera de la pantalla**, y estos van más o menos lejos con los golpes según lo alto que sea un porcentaje de daño recibido. A partir del 100% toca andarse con mucho ojo.

Una consola muy especial

Para los que aún no tenían Switch (o para los más coleccionistas), Nintendo ha sacado la Edición Super Smash Bros. Ultimate. Tiene decorados tanto los Joy-Con como el dock, y el pack viene con un código de descarga del juego. Todo por 380 euros. ¡Pídela rápido a los Reyes que vuelan!







EN CUANTO A MODOS Y LUCHADORES ES DIFÍCIL IMAGINAR UN SMASH BROS. MÁS GRANDE. NOS VA A DURAR MESES







Poco a poco desbloqueamos a todos los luchadores. Se logra cumpliendo retos de los modos Aventura y Arcade, y también luchando. En resumen, ¡jugando!



Reglas del combate

Todos estamos acostumbrados al Smash clásico: 2:30 minutos, 4 luchadores, muchas plataformas, cantidad de objetos... ¡y a tirarnos del escenario! Sin embargo, en Ultimate casi todo es personalizable, y podemos elegir las reglas (en local u online) bastante a nuestro gusto. Incluso cada escenario tiene tres formas a elegir. ¡Lo más sería que trajera editor! Bueno, con más de 300 opciones vamos bien.



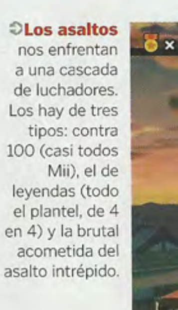
Por tiempo es lo habitual. Gana quien tenga mejor ratio caídas, lanzamientos.



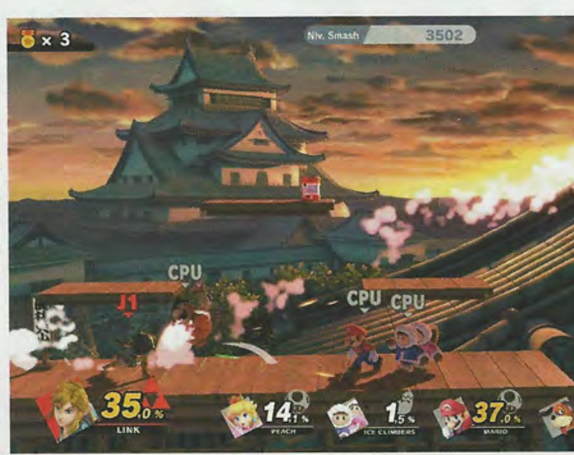
Por vidas. Aquí perdemos vidas a medida que caemos, y gana quien quede en pie.



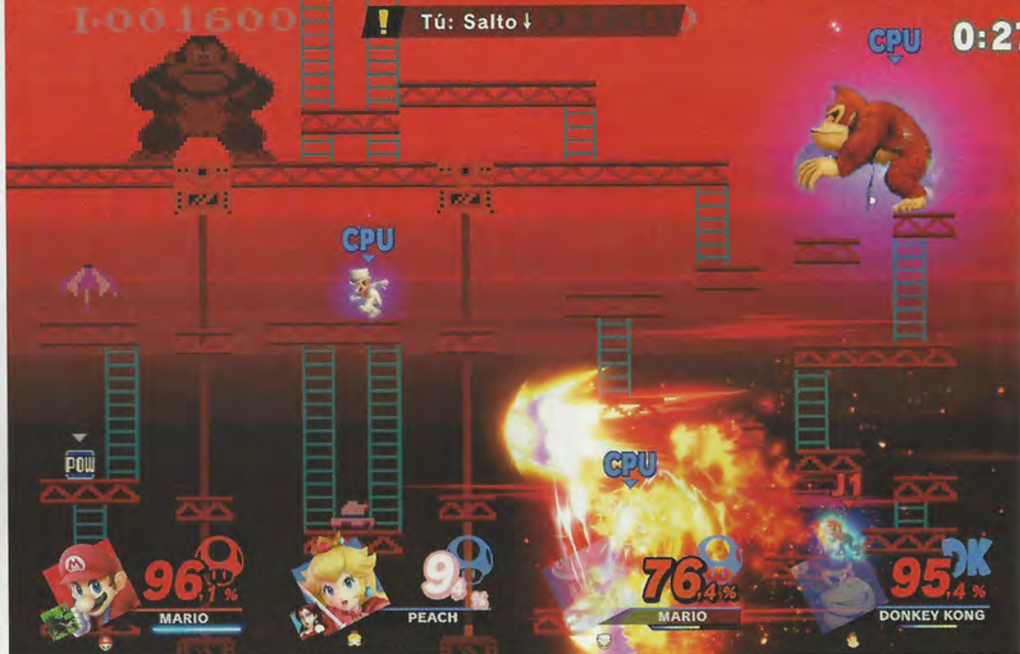
Por energía. Es el estilo más tradicional del género. Cuando llegue a cero, ¡fuera!



Los asaltos nos enfrentan a una cascada de luchadores. Los hay de tres tipos: contra 100 (casi todos Mii), el de leyendas (todo el plantel, de 4 en 4) y la brutal acometida del asalto intrépido.







La opcional barra Smash se llena al recibir golpes. En cualquier caso, ese Smash Final será menos fuerte que el de la Bola Smash.



Y... ¡74!

Con este Pokémon se cierra la enorme plantilla inicial.

Tras caer, reaparecemos con un punto menos en el marcador (+1 para el que nos tiró), y 0% de daño, y así hasta el final del tiempo. Lo normal, además, es que las batallas no sean 1 vs. 1, sino 4 contra 4 o, ahora, de **hasta 8 participantes a la vez**.

Coge el mando y juega

En Ultimate más que nunca, tenemos esa sensación de que se sabe a jugar desdé el minuto uno. Una de las grandes claves del juego es que, a pesar de ser muy diferentes entre sí, **todos los personajes se controlan igual**. Todos los ataques se realizan de la sencilla forma base (golpe o golpe más dirección) y el resultado siempre va en una línea parecida. En los matices de qué acción en concreto hacen, la velocidad, la fuerza, lo desprotegidos o no que quedan, cuánto pueden cargar la acción, cuánto saltan, cuánto resisten, los ataques a distancia, la habilidad en el cuerpo a cuerpo... Todo esto hace realmente único a cada luchador de la plantilla que, además, **son todos grandes personajes de la historia, no solo de Nintendo, sino de los videojuegos**. Ya te guste Metal Gear, Pac Man, Castlevania, Bayonetta, Final Fantasy, Pokémon... o hasta el propio Street Fighter, siempre vas a encontrar un personaje con el que soñabas poder jugar a un juego de lucha.

Todos... y muchos más

El primer bombazo que se supo de esta edición es que no se andaría con cálculos de qué personajes incluir y cuales no. Directamente **tenemos a todo luchador que alguna vez haya estado en un Smash**, ya haya sido

Los golpes críticos y las cargas pueden ser letales aunque no tengamos aún el 100%. ¡Mucho ojo!

INKLINGS

Primero en Mario Kart y ahora aquí. ¡Qué personajes tan increíbles!



El modo Entrenamiento ahora nos da la información más completa sobre el efecto de nuestros ataques a través de gráficos. Puede configurarse a tope y trae listado de golpes.



La tienda de Terry abre en Smash. Está en el modo Aventura (hay varias). Vende espíritus... ¡que luego se pueden usar en los modos Smash!

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE ES, AL MISMO TIEMPO, UN TÍTULO PARA TODOS LOS PÚBLICOS Y DE LOS MÁS PROFUNDOS

de inicio, desbloqueable o a través de DLC. Además tenemos los luchadores eco, que son aquellos basados en otro en cuanto a control y acciones, aunque puedan tener pequeños matices y otra apariencia. De este modo, estamos hablando de un juego de lucha con **un total de 74 personajes**, a los que se sumará Planta Piraña gratuitamente para los compren el juego antes de febrero, y otros 5 personajes de pago que llegarán en el futuro. La cifra es absolutamente impresionante, pero más aún si tenemos en cuenta la fidelidad increíble que reflejan con respecto a sus diseños originales, y lo bien que lucen todos frente a frente. Y qué decir del equilibrio, que también está cuidado como nunca. Jugar con uno u otro personaje es cuestión de gustos y estilos, pero no de una gran desproporción de fuerzas. Todo esto hace que, partiendo del juego de lucha más para todos los públicos que existe, tengamos a la vez **un título con auténticos profesionales**, capaces de exprimir a fondo personajes que, para otros, no dan pie a ganar Smash alguno.

Placer audiovisual

Es lucha, es plataformas, ¡y es acción! El ritmo de Ultimate es brutal, más elevado que nunca, y esto solo podía ser posible con un rendimiento perfecto en todos los sentidos. Viendo estas pantallas podréis valorar la calidad gráfica ➲

VARIEDAD DE SAGAS

No solo encontramos personajes de Nintendo, los hay de Konami, Capcom, Bandai-Namco... y pronto Atlus, con Persona 5.



ECO

Ambos Belmont se controlan igual, así es como funcionan los luchadores eco. Hay 7 en total.

¡Todos están aquí!

Luchadores

¡Todos están aquí! No falta un solo luchador de cualquier Smash, y además se les han unido ya los Inkling, Ridley, Simon y Richter Belmont, King K. Rool, Canela, Incineroar, Daisy, Samus Oscura y Ken. Además, los primeros compradores tendrán gratis a Planta Piraña y llegarán cinco DLC. ¡80 luchadores!

Ayudantes

¡Qué útil es que te echen un cable! A la cita también han acudido más personajes que nunca, incluidas novedades como Guile, de Street Fighter. Algunos casi podrían ser un luchador, y otros, como la luna de Majora's Mask, son de una espectacularidad demoledora. Como novedad, puntúa tirarlos fuera.

Pokémon



Además de los 13 Pokémon que hay como luchadores (3 en el pack del Entrenador), en los combates aparecen Poké Balls que podemos coger y lanzar. Se liberará al azar uno de los 55 Pokémon disponibles, y se quedará en escena ayudándonos durante varios segundos. Sus acciones son muy diversas.

Fiebre amiibo

Las popularísimas figuras nacieron con el anterior Smash Bros., y están preparando otro gran desembarco de personajes. Acaban de salir tres, y hay otras ocho en camino.

➲ del juego... pero no su **fluidez, que es perfecta**. Nunca hay asomo de imperfección en la velocidad o los movimientos, nada que no nos haga sentir totalmente artífices de los fallos y aciertos. Y es una sensación que se mantiene intacta ya lo veamos en el televisor o en la pantalla. Juguemos con el mando que elijamos (incluido un solo Joy-Con), todo lo que hacemos se traslada con total naturalidad a la pantalla... y se ve divino. **¡Qué graficazos tan impresionantes!** Y no hablamos solo de los personajes, sino de unos escenarios vivos al máximo, y numerosos hasta la exageración: 103 con varias versiones cada uno. Además, según la saga a la que pertenezcan, se oirán los temas musicales de la misma, versionados ligeramente para encajar en la acción de la lucha. Pues frotaos los ojos (o los oídos), porque hablamos de **más de 800 melodías**. Decenas de horas de música que, además, podemos oír en la Switch como si fuera un reproductor musical. ¡Podemos apagar la pantalla y seguir oyendo música! Subid el volumen, que la calidad es una pasada.

Una buena compañía

Tenemos opciones para configurar a placer cada combate pero, por defecto, las partidas están plagadas de objetos variados (pistolas, espadas, bombas, venenos, setas...), y ayudantes. Estos vienen en una especie de trofeo metido en una urna de cristal. Al usarlos, un personaje al azar de entre 59 posibles aparecerá para echarnos un cable. Estos pueden tener una aparien-







¡Manda a los espíritus a paseo! Y no hablamos solo de liberarlos (los perdemos, pero nos dejan su orbe), sido de ponerlos 6 horas (de reloj) a explorar buscando tesoros. También podemos llevarlos a entrenar a dojos... y mucho más.



El árbol de habilidades del modo Aventura es un completo sistema de mejoras para nuestros luchadores. Se aplica a cualquiera que controlemos, se llena con esferas, y podemos olvidar algunas para redistribuir los puntos.

Modos de control

A la vez que el juego, va a salir a la venta un nuevo adaptador de mandos de GameCube, pero tened en cuenta que el que salió para Wii U también es compatible. Siempre hablamos del modo TV, claro, ya que el aparato va conectado al dock vía USB. Por la inmejorable vibración, recomendamos los mandos de Switch.



Hay tres opciones para jugar de forma clásica. Además de un agarre cómodo, disponemos de stick derecho como atajo de los ataques Smash, así como de la cruceta para realizar las famosas burlas.



En la pantalla no solo luce de lujo, sino que, podemos llevar la experiencia Smash a todas partes. Con un Joy-Con por persona basta, y podemos usar hasta ocho. Al no requerir de giros, se juega mejor con stick que con cruceta, así que es ideal para este control.

POR EQUIPOS, O TODOS CONTRA TODOS, ULTIMATE OFRECE INFINIDAD DE MODOS PARA PICARNOS CON LOS AMIGOS

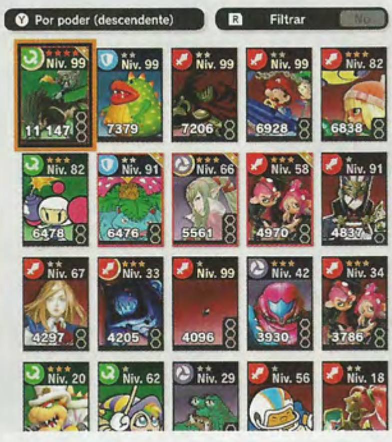
cia muy similar a un luchador (como Guile o Alucard) o ser de lo más particulares (como el perro de Nintendogs). Por primera vez **podemos golpear a los ayudantes y echarles de la pantalla... ¡y nos sumará un punto!** Pero además de esas urnas podemos encontrar Poké Balls, de las que, claro está, ¡saldrá un Pokémon! Algunos, como Lunala o Solgaleo, son muy poderosos, así que corre a por la Poké Ball antes de que llegue tu rival, ya sea un personaje controlado por la consola o, mucho mejor, un rival de carne y hueso. Opciones no os van a faltar para compartir la experiencia en una sola consola. Atención, que también es récord: tenemos Smash normal (con reglas configurables), Tropa Smash, Torneo para hasta 32 jugadores, tres tipos de Smash especial (variado, total y súper muerte súbita), tres tipos de Asalto (contra 100, de leyendas e intrépido), y el modo arcade. Este clásico de la saga nos pone por delante un camino de 6 combates, una fase de bonus, más el jefe final, siempre **personalizados para cada uno de los 74 personajes**. Las batallas pueden tener condicionantes muy particulares, y los jefazos son... impresionantes. Si queremos compartir la experiencia, otro jugador puede ser nuestro compañero en la senda, pero es muy buen modo para un jugador, y una forma de ir desbloqueando a los personajes. ➔



INICIALES

Solo ocho luchadores estarán disponibles de inicio: Mario, DK, Link, Samus, Yoshi, Kirby, Fox y Pikachu.







Fighter Pass

Cuesta 24,99 euros, e incluye los cinco packs de 5,99 euros. Cada uno de ellos trae un personaje (empezando por Joker, de Persona 5), un escenario y varias melodías. Como premio, el Pass trae el disfraz de Rex para los Mii.



El online trae todo el frenetismo de Smash con el añadido del sistema de chapas: conseguimos las de los rivales lanzados... si acabamos ganándoles.

Y es que este juego, como el primero, empieza con solo 8 luchadores disponibles. Los otros 66 hay que ganárselos cumpliendo retos de estos modos o, mejor aún, lanzándonos al nuevo y maravilloso Mundo de estrella perdidas.

Mapa mundi

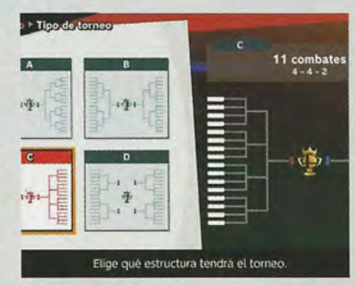
Tras el chasco de las ediciones de Wii U y 3DS con respecto a tener una gran aventura para un jugador, Super Smash Bros. Ultimate ha dado en el clavo. No solo ofrece **una enorme aventura de más de 30 horas**, sino que innova con un novedoso sistema de espectros que engancha a más no poder. Es como añadir al Smash un componente de cartas con un toque de coleccionismo Pokémon. Lo que ha sucedido es que un ser llamado Lúmina ha "absorbido" a todos los luchadores menos a Kirby (¡menos mal que logró escapar!), y estos han sido copiados y poseídos. Otros personajes (1297) han acabado como espíritus. Con este panorama, el rosado héroe debe emprender un camino por **un mapa lleno de casillas**, en el que iremos rescatando a los luchadores, descubriendo tesoros, resolviendo puzles, abriendo más y más caminos... y recolectando espíritus de todo tipo. Los primarios nos potencian, y podemos subirlos de nivel, alimentarlos, entrenarlos y hasta hacerlos evolucionar o liberarlos. Funcionan con **un triángulo de fuerzas**, de forma que, por ejemplo, los de defensa nos dan ventaja contra los de ataque. Además, tienen entre cero y tres espacios para tener espíritus de apoyo, cada uno con una habilidad en concreto: hacernos recuperar vida, darnos de inicio un objeto, eliminar efectos de escenario, etc. Además de luchando, los podemos conseguir en el

Recompensa para los primeros

Por si venía con pocos luchadores, todos los que compren el juego antes del 31 de enero recibirán gratis a Planta Piraña. Si tu compra es física, regístrala desde la consola.

Modos de juego para todos

Ultimate es una pasada en cuanto a luchadores... y en cuanto a opciones para ponerlos a prueba. Es claramente el Smash más grande también en cuanto a modos, y hay muchas variantes dentro de cada uno de ellos. Además, todo está muy bien dividido en unos menús muy intuitivos. Repasemos los modos especiales más destacados.



El torneo va a ser de los modos más jugados. Si eres de los de reunir a la gente en casa vas a alucinar: hasta 32 jugadores y cuatro formas de agruparlos, según si queremos partidas de 4 o 2, y en qué rondas.



El modo arcade es un camino de seis combates, con fase de bonus, un jefazo... y algo más. Cada luchador tiene su propio camino, y siempre debemos elegir el nivel de intensidad. El premio es una gran ilustración.



El modo aventura es la principal novedad. Lleva a buen puerto las tentativas anteriores de jugar en tableros con casillas, lo enmarca en una buena historia, y nos introduce a los espíritus. ¡Todo un acierto!

LOS PRIMARIOS tienen hasta tres huecos para espíritus de apoyo. Elegirlos bien tiene un buen componente táctico... aunque con Y es automático.

¡Prepárate en condiciones!

Antes de entrar a luchar, asegúrate de haberte pasado por el menú. Es posible que tengas actividades finalizadas, que las tiendas tengan nuevos objetos, que quieras aprender habilidades, o que debas gestionar a los espíritus.

LAS OPCIONES en el modo aventura son muy completas. En absoluto se trata solo de avanzar y combatir. Si lo intentas... ¡no llegarás lejos!

EL MUNDO DE ESTRELLAS PERDIDAS ES UN DIVERTIDO MODO PARA UN JUGADOR. EN ÉL DEBUTAN LOS GENIALES ESPÍRITUS

genial Tablero de espíritus... ¡o con los amiibo! Prácticamente todos nos dan un espíritu, y algunos especiales son de clase leyenda, la más alta. En general, la aventura nos engancha a seguir combatiendo, pero tiene muy poca trama, y apenas nos regala cinemáticas. Eso sí, aunque se os pueda hacer algo repetitiva, seguid avanzando... que llega a ser realmente épica.

Universo expandido

Por supuesto, el juego incluye modo con conexión local entre varias Switch... y **un online completísimo**. Tenemos modo espectador, salas (que pueden ser solo para amigos), cooperativo por equipos, mensajes, y el clásico Smash, muy configurable. Según juguemos, para que los combates sean igualados, iremos teniendo un nivel Smash... ¡que puede llegar a ser de jugador VIP! Las partidas no son tan fluidas como en el modo local, pero las salas están atestadas de jugadores que se han apresurado a hacerse con un juego... que ya es top mundial en ventas. No es de extrañar, ya que es un título increíble, completo a más no poder, y hecho con todo el mimo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Es un espectáculo total, siempre fluido, en pantalla o televisor.

Diversión ★★★★
Total. Smash mejorado, completo hasta lo increíble, y con espíritus.

Sonido ★★★★
Efectos inmejorables, y un compendio de melodías de ensueño.

Duración ★★★★
Unas 30 horas de modo aventura... que vienen a ser el aperitivo.

(+) El elenco de personajes. Las opciones de juego. El añadido de los espíritus. Los graficazos.

(−) La aventura no es tan épica (y llena de vídeos) como la de Wii. Cero funciones táctiles.

Nuestra opinión

El Smash total en la consola perfecta

No solo estamos ante el Smash Bros. más grande, y que prácticamente aúna y mejora todo lo anterior, sino que es un tributo al jugador... y al propio mundo de los videojuegos en sí.

Te gustará...

Más que... Pokken Tournament DX

Y más que... Dragon Ball FighterZ

Total

97

EL DATO
Llega tres años después de salir en Japón, justo a tiempo para despedir la saga antes del salto a Switch.

YO-KAI WATCH 3

Último viaje en 3DS de la saga más fantasmagórica

Género **JRPG**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-4**
Precio **39,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **27.000 bloques**

Argumento
Nathan y su familia se mudan a Estados Unidos para empezar una nueva vida. Allí descubrirán que también hay Yo-kai, pero en Japón dejan una amenaza con la que Valeria tendrá que lidiar.

¡AMIGOS!
Los Yo-kai son amigos de los humanos que tienen un YO-KAI WATCH, y el nuevo continente nos da la posibilidad de conocer a un montón de colegas.

Cuatro entregas en tres años. YO-KAI WATCH llegó a occidente en 2016 y, desde entonces, hemos recibido varias ediciones, todas ellas mucho después del lanzamiento en Japón. Ahora, la saga se despide de 3DS con **la entrega más ambiciosa**. No era fácil innovar, pero Level-5 tiene un talento especial.

¡Yo-kai Mericans!

Antes de nada, hay que aclarar algo importante. Si recordáis el lanzamiento de la segunda entrega, existieron dos versiones (Carnánimas y Fantasqueletos), cada una con contenido exclusivo. Más tarde se lanzó Mentespectros, con nuevos Yo-kai y misiones. Eso mismo pasó en Japón con esta tercera entrega, pero, por suerte, a occidente **nos ha llegado una sola versión que aúna todo lo visto en las ediciones niponas**. De este modo, podemos disfrutar de absolutamente todo el contenido desde el principio. Pero empecemos con la historia, ya que **esta entrega se siente como un renacer de la saga**, un nuevo comienzo. Nathan y su familia se han mudado a Estados Unidos (Nate va con Whisper y Jibanyan, eso sí), donde comienzan una nueva vida. En la ciudad de San Peanutsburgo, inspirada en San Francisco, además de edificios y costumbres totalmente diferentes a las que dejamos atrás en Floridablanca, encontramos... ¡que hay nuevos Yo-kai! ¿Cómo es posible? ¡Si estas



Algunos objetos aparecen de forma aleatoria en las casillas del tablero, lo que nos anima a cambiar de posición a nuestros Yo-kai. Coger un potenciador es de lo más útil.


En Floridablanca, Valeria y Usapyon intentarán detener una conspiración que involucra a los Yo-kai. Es un placer recorrer las calles de la ciudad descubriendo sitios nuevos.

El "mazo" es fundamental

Crear un buen equipo de Yo-kai titulares y suplentes nos permite afrontar los combates de alto nivel con garantías. Al principio es fácil, pero poco a poco se complica.




La lupa sigue siendo importante para explorar ciertos puntos del escenario. Corta el rollo en algunas ocasiones, pero no es algo que moleste.



Si encontramos un Yo-kai al explorar con la lupa, tendremos que disparar para enfrentarnos a la criatura y poder entablar una amistad.

MÁS DE 600 YO-KAI, ENTRE LOS JAPONESES Y LOS AMERICANOS, CADA UNO CON SUS HABILIDADES.


Las referencias están a la orden del día, desde Expediente Y, hasta otros productos de la cultura popular norteamericana.

criaturas pertenecen al folklore japonés! Bueno, lo que importa es que estos espíritus están muy americanizados, con claras referencias al cine y a otros aspectos de su cultura "yanqui". Eso sí, no nos olvidamos del todo de Floridablanca, ya que **Valeria, la nueva coprotagonista**, se encuentra en la ciudad japonesa. Esta vez podemos llamar a los dos protagonistas como queramos, algo que acaba con algunos errores de contexto en juegos anteriores y, de paso, sirve para empatizar más con los dos héroes. Pero, ¿cómo se llevan dos historias? Al principio, las tramas están separadas y vamos alternando el control de los dos personajes, pero llegado un punto descubrimos que se entrelazan... y el misterio aumenta. Eso sí, aunque Level-5 se ha esforzado para crear una mejor narrativa, este elemento sigue sin ser el punto fuerte del juego, y cuando llevamos unas 10 horas se vuelve algo monótona por el propio desarrollo de la aventura. Donde sí destaca el estudio es por reinventar la fórmula de combate, una tarea realmente complicada, pero que han solventado de forma notable.

Juego de tablero

El cambio de ambientación se aprovecha para introducir **un nuevo sistema de lucha**. Seguimos ante un juego de combate por turnos con seis Yo-kai (tres principales y tres reservas) que siguen atacando de forma automática. La diferencia es que ahora están dispuestos en un tablero de nueve casillas. En él, podemos cambiar la

DETECTIVES YO-KAI

Valeria, o como queramos llamar a la protagonista de Floridablanca, también tiene un YO-KAI WATCH Tipo U, lo que significa que puede llamar a amigos Yo-kai. Eso sí, hay uno con el que tiene una amistad tan especial como la de Nate con Jibanyan. Se llama Usapyon, y le chiflan los donuts.


Hay muchos Yo-kai, y si enlazamos juegos anteriores conseguimos más.





¡Hora de tocarlo todo!

La saga es una de las que mejor "trata" la pantalla táctil de 3DS, y aunque no sirve para ordenar a los Yo-kai que ataquen, sí nos permite activar el animámetro para utilizar los ataques especiales de cada criatura. Además, con la pantalla táctil podemos acceder al menú de objetos o quitar las maldiciones que tienen nuestros amigos durante el combate. En niveles altos, tenemos que estar muy atentos.



El animáximum es un minijuego que hay que superar para atacar de manera especial.



La ambientación está muy cuidada, y ahora tenemos dos escenarios totalmente diferentes. Conocemos Floridablanca de sobra, una ciudad inspirada en las grandes urbes japonesas. San Peanutsburgo es la representación de San Francisco, una ciudad norteamericana con las construcciones más típicas de Estados unidos. ¡Y los Yo-kai también cambian!

posición de nuestras criaturas para aumentar las posibilidades. Algo muy útil en los combates más complicados, y también genial para aprovechar ciertos movimientos de algunos Yo-Kai o para recoger potenciadores que aparecen de manera aleatoria por el tablero. Lo genial es que se logra sin perder un nivel muy asequible, perfecto para los pequeños de la casa. **Estamos ante un combate más estratégico**, en el que los rivales también están dispuestos en un tablero, pero no faltan esas acciones que requieren nuestra atención, como los poderes animáximun, la purificación ante estados adversos, o la utilización de objetos y la selección de objetivos. Además del propio combate para superar las misiones, hay decisiones muy acertadas para ambientar mejor la aventura. ¿Recordáis las pesadillas? **Pues ahora tenemos las pesadillas zombi**. En ellas, controlamos directamente a Nathan, que se arma con un martillo gigante con el que golpea a Yo-kai zombi sin turnos de por medio. Además, volvemos a contar con un modo Blasters, en el que combatimos con cuatro Yo-kai también en tiempo real. Aquí, además, nos encontramos a viejos amigos de juegos anteriores. Al final, tanto por las novedades en el sistema de combate como por los diferentes modos de jue-



MERICAN

Los Yo-kai de Estados Unidos están basados en la cultura popular norteamericana. ¡Se "acabaron" los espíritus fantasmagóricos y paliduchos!



Si vamos por la calle podemos hablar con otros personajes. Como somos japoneses, algunos no nos entienden... o nosotros a ellos. Una muestra más d el mimo puesto en el juego.





EL TABLERO aumenta mucho las posibilidades estratégicas del combate. Hay que pensar mejor cada movimiento y qué criatura utilizamos.

La estrategia lo es todo

Los Yo-kai atacan de manera automática, pero distribuir a las criaturas por el tablero de 3 x 3 genera un combate más dinámico que en otras entregas.

MÁS NOS VALE conocer el nombre de los Yo-kai a través de sus medallas. En la reserva no aparecen los nombres, así que toca "estudiar".



Pausas para ver anime

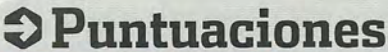
La historia avanza de dos formas. Una de ellas es mediante las escenas creadas con el motor del juego, de forma que vemos ciertas partes narrativas con un estilo parecido al de la propia partida. Sin embargo, también hay diferentes escenas cinemáticas creadas como si fueran una serie de animación japonesa. Son las más espectaculares y, además, nos permiten ver mejor el diseño tanto de los personajes humanos como de las criaturas sobrenaturales. ¿Tenéis palomitas?

DOS HISTORIAS PARALELAS, CONTINUAS REFERENCIAS, Y MUCHOS MINIJUEGOS. ES LA ENTREGA MÁS GRANDE DE LA SAGA

go (incluyendo multijugador competitivo online), estamos ante **el título con más contenido de la saga**.

Un paso adelante

El mimo puesto en representar dos culturas diferentes se traslada a lo visual. El trabajo del estudio es fantástico, con **uno de los títulos más trabajados de la consola**. Las dos ciudades son totalmente diferentes entre sí, sus calles están cargadas de detalle, y da gusto descubrir nuevos rincones. Los efectos en los combates son espectaculares, y el 3D se aprovecha muy bien. El sonido no se queda atrás, con **una localización magistral con voces en castellano** y una traducción exquisita, en línea con el excelente trabajo de las anteriores versiones. Es cierto que la historia se hace repetitiva cuando hemos avanzado unas horas, pero es un digno broche a la saga en 3DS, y un juego perfecto para disfrutar durante semanas con viejos y nuevos amigos.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
El estilo artístico es bestial, así como el diseño de las criaturas.

Diversión ★★★
El sistema de juego cambia bastante, siendo ahora más variado.

Sonido ★★★★
Doblaje de calidad y una banda sonora de lo más simpática.

Duración ★★★
Campaña de más de 25 horas y mucho contenido posterior.

Muchísimos Yo-kai. El combate es más entretenido y los gráficos están muy pulidos.

La historia sigue siendo algo floja, y el ritmo en algunas partes es un poco pesado.

Nuestra opinión

Más de lo mismo, pero también mucho mejor

No es una reinvención de la saga, algo que llegará con la entrega de Switch, pero sí es un paso adelante que tiene los combates más divertidos que nunca, y simpatía a raudales.

Te gustará...

Más que... YO-KAI WATCH BLASTERS

Y más que... YO-KAI WATCH 2

Total

87

EL DATO
La historia es un constante homenaje a 31 años de Final Fantasy, la mítica saga de Square que nació en NES.

Reynn
Eso. El Guerrero de la Luz y su guardia han de permanecer aquí para mantener a raya a los duendes.





Género	**Rol por turnos**
Compañía	**Square Enix**
Jugadores	**1**
Precio	**39,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**11,24 GB**



Argumento
Reynn y Lann son dos gemelos que despiertan sin memoria en el mundo de Grymoire, un lugar repleto de "mirages". Solo capturando a estos seres podrán recuperar sus recuerdos. En el camino, descubrirán que son el centro de una profecía milenaria... que encierra grandes misterios.

World of Final Fantasy Maxima

Cuando Final Fantasy encontró a Pokémon

Trasladar el legado de todo el universo Final Fantasy a un único juego es una tarea que Square Enix ha intentado en varias ocasiones. FF Explorers o Theatrhythm FF en 3DS se centraban en aspectos concretos de la serie y, aún siendo buenos, se nos antojaban escasos. Ahora, por fin, este World of Final Fantasy llega a Switch para ofrecernos lo mejor de la casa: una historia emocionante, combates por turnos sin parar y un elenco de personajes y enemigos maravilloso. Todo, además, con una estética de lo más linda. ¿Preparados para la aventura?

¡A por esos mirages!

Al más puro estilo Pokémon, y en la línea de los Dragon Quest Monsters, la clave del juego se encuentra en el bestiario de la saga. Contamos con **250 criaturas del universo de Final Fantasy**, disponibles para cazar y entrenar en **un estupendo RPG de corte super clásico**. Las criaturas son conocidas como mirages, y podemos capturar todo lo que se nos eche encima, siempre que cumplamos ciertos requisitos en la batalla, como golpear en cierto orden, usar algunos hechizos o infligir ciertos estados alterados. Una vez capturados, podemos integrar a estos seres en nuestro equipo y formar torres de personajes. Y aquí es donde está la gracia del asunto: **los mirages tienen cuatro tamaños diferentes**, S, M, L y XL y las torres de personajes deben estar formadas por un mirage de cada tipo. Combinarlos es lo que nos permitirá tener determinadas habilidades en el combate, así como en las zonas de campo y exploración. Las opciones son elevadísimas y la personalización de los equipos es casi infinita.





Los escenarios están basados en localizaciones de la saga. En cada zona nos cruzaremos con mirages procedentes de todos los títulos de la serie. Aquí encontramos a Rydia y Tifa.



Los protectores son mirages especiales que podremos invocar en combate. Golpean fuerte, mejoran nuestras estadísticas... y ofrecen una bonita animación para el recuerdo.



Combates por turnos

Es una vuelta al origen jugón de la saga. Nos topamos con cientos de combates por turnos aleatorios mientras exploramos los enormes escenarios.

Claves "mirágicas"

Como en la serie principal, los personajes crecen y adquieren nuevas habilidades. En esta entrega, cada mirage dispone de un tablero de evolución diferente, que iremos ampliando a medida que ganen experiencia, e incluso podremos transmutarlos en sus diferentes evoluciones según nos convenga en cada momento.



Chocobito será uno de tus primeros mirages. ¡¿Quién sabe hasta donde llegará?!

TRES DÉCADAS DE FINAL FANTASY, EN UN RPG CLÁSICO QUE DESPRENDE AMOR HACIA LA SAGA

Pero no solo las criaturas se miden por su tamaño. Los protagonistas del juego son conocidos como Kolosos, pero también pueden convertirse en Pezquecos y departir con los habitantes de **Grymoire, un bellísimo y mágico mundo creado con los escenarios de varias entregas de la saga**, en el que también nos podremos cruzar con personajes emblemáticos de la compañía, ¡incluido Sora de Kingdom Hearts! Todo es un no parar de homenajes hacia los fans, y hasta podremos convertirnos héroes clásicos durante los combates.

Máxima y completa

La entrega que nos llega a Switch es la más extensa, y nos brinda todos los extras aparecidos, incluyendo nuevos avatares para las batallas y nuevos minijuegos con los que disfrutar de la experiencia. Final Fantasy se merecía un homenaje en Switch, y este World of Final Fantasy Maxima cumple con creces, tanto para los veteranos, como para quienes solo conozcan de oídas la saga y quieren empezar a disfrutarla.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Adorables, vistosos y llenos de vida. Lucen de maravilla.

Diversión ★★★
Siempre hay algo que hacer entre capturar y entrenar.

Sonido ★★★
La música es un remix de los mejores temas de Final Fantasy.

Duración ★★★
Unas 40 horas si vamos a piñón fijo en la historia principal.

La saga regresa a los combates por turnos clásicos de la mejor manera.

Si no eres fan de la recolección de criaturas puede que se te haga cuesta arriba.

Nuestra opinión

Un bello homenaje con gran inspiración

Mezcla la base de Pokémon con el carisma e historia de la mítica Final Fantasy. El resultado es un RPG sólido y encantador, una aventura que cautiva y atrapa, a la vez que nos llena de nostalgia.

Te gustará...

Igual que...



Dragon Quest Builders

Y más que...

FFXV Pocket Edition HD

Total

88

EL DATO
Le bastaron poco más de dos semanas para superar el millón de descargas en la eShop de Switch.



18

Género	**Shooter y rol**
Comp.	**Digital Extremes**
Jugadores	**1-4**
Precio	**Free-to-start**
Idioma	**Español**
Tamaño	**12,6 GB**



Argumento
El vasto ejército de los Grineer se está extendiendo por todo el sistema solar, así que los Tenno, antiguos maestros de la armadura Warframe, vuelven a ser necesarios. ¡Comienza una nueva guerra!

Warframe

Acción gratis y de categoría

Tras los sobresalientes "ports" de Rocket League, DOOM y Wolfenstein II, Panic Button era el estudio ideal para trabajar en la joya gratuita de Digital Extremes. Es hora de alucinar al fin en Switch con esta brutal aventura de ciencia-ficción. ¡Y sin gastar nada!

La unión hace la fuerza

Criogenizado durante siglos, Lotus nos despierta justo a tiempo para evitar que los Grineer nos capturen. Así, recién levantados, y sin tiempo ni de bostezar, nos vemos envueltos en la primera batalla del juego que, claro está, sirve de tutorial. Antes habremos elegido a nuestro Warframe, y en este nivel inicial escogeremos también **el arma principal, la secundaria y otra para el cuerpo a cuerpo**. De aquí en adelante, los Warframe o las armas que queramos, los tendremos que pagar con Platinum (que se compra con dinero real) o conseguir su plano y escudriñar el sistema solar en busca de las piezas necesarias para su construcción, ¡que es lo que de verdad mola! **La exploración libre** es uno de los grandes alicientes de este título, aunque muchos de los objetos de interés se consiguen en misiones demasiado duras para un solo jugador. Pero tranquilos, los Tenno de todo el mundo están de nuestro lado. A diferencia de la gran mayoría de shooters, los modos competitivos (que los hay, aunque bastante básicos) quedan aquí en un segundo plano,

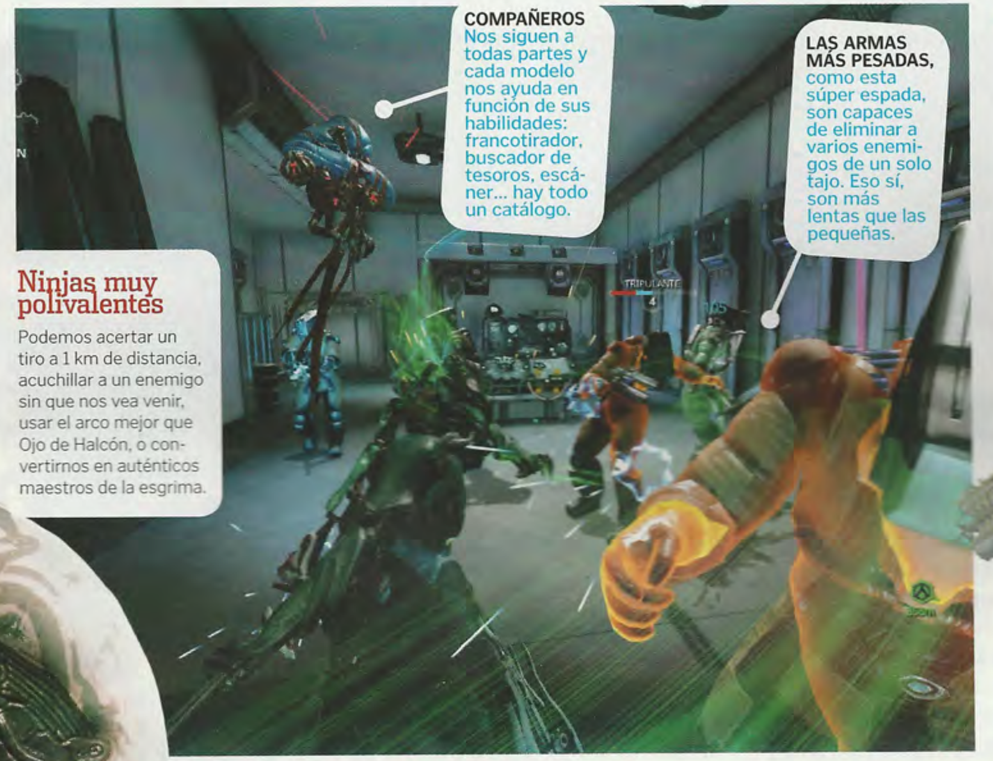




➲**El sistema de mods es una pasada.** Instala los que más te gusten para mejorar las armas y el Warframe, y luego súbelos de nivel para aumentar aún más sus efectos.



➲**Todo el sistema solar** está en nuestro navegador desde el principio, pero cada portal interplanetario tiene sus propios requisitos en forma de misiones. ¡Tenemos mucho trabajo!



COMPAÑEROS Nos siguen a todas partes y cada modelo nos ayuda en función de sus habilidades: francotirador, buscador de tesoros, escáner... hay todo un catálogo.

LAS ARMAS MÁS PESADAS, como esta súper espada, son capaces de eliminar a varios enemigos de un solo tajo. Eso sí, son más lentas que las pequeñas.

Ninjas muy polivalentes

Podemos acertar un tiro a 1 km de distancia, acuchillar a un enemigo sin que nos vea venir, usar el arco mejor que Ojo de Halcón, o convertirnos en auténticos maestros de la esgrima.

Un guía en el camino

Warframe es un juego de mundo abierto, con horas y horas de libre exploración y misiones secundarias. Si preferimos ir directos a la acción y tener un guión que seguir, en nuestra bandeja de correo siempre habrá algún mensaje de Lotus con un nuevo capítulo de la trama principal que nos revelará detalles de la historia.



EL MODO TV EXPRIME LA CALIDAD DEL JUEGO CON UNOS GRÁFICOS REALMENTE ESPECTACULARES

siendo el **cooperativo de hasta cuatro jugadores** la práctica más extendida. Busca refuerzos en el chat, o mira en el mapa si hay escuadrones de camino a tu misión. ¡Nunca fue tan fácil formar equipo!

Apto para todos

La lucha cuerpo a cuerpo es otro de los puntos fuertes de este vertiginoso "shooter" en tercera persona. Lástima que la **gran variedad y belleza de las coreografías** con estas armas se vean empañadas por unos rivales que rara vez reaccionan a tiempo a nuestros golpes. Por suerte, este detalle pasa desapercibido la mayor parte del tiempo, y el juego se disfruta a la perfección con una jugabilidad que se asimila enseguida y unos controles sin demasiadas florituras. La cantidad de personajes y armamento ofrece **estilos para todos los gustos**, y la mayor parte de la historia y la exploración son opcionales. Disfrútalo como más te guste y, en Switch, donde tú quieras.

➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲Gráficos ★★★
Los Warframe son alucinantes, el cuerpo a cuerpo... menos.

➲Diversión ★★★
Para todos los gustos. Puedes hartarte a explorar o ir al grano.

➲Sonido ★★★
La banda sonora pone la piel de gallina y los efectos son geniales.

➲Duración ★★★★
Infinita. No paran de añadir nuevas misiones e incluso mapas.

Graficazos. Montones de misiones. Mejoras y niveles. Exploración. Buena trama.

Las físicas de algunos enemigos. La expansión "Fortuna" no llega aún a Switch.

Nuestra opinión

No podrás creer que este juego sea gratis

Su calidad audiovisual, la cantidad de contenido, su divertida jugabilidad... es increíble que se pueda jugar sin gastar ni un céntimo. ¡Ni siquiera requiere suscripción al servicio online!

Te gustará...

Menos que...



DOOM

Y más que...



PayDay 2

Total

84





La personalización es un aliciente extra. No es muy extensa, pero ofrece opciones divertidas. Algunos objetos son gratis, pero otros cuestan cupones que se logran jugando.



Los logros siempre ayudan a querer seguir exprimiendo un juego... pero en este caso hasta el método de control ideal (por movimientos) debe desbloquearse en cada prueba.











Género	**Fiesta**
Compañía	**2K Games**
Jugadores	**1-4**
Precio	**39,99 €**
Idioma	**Castellano**
Tamaño	**1,67 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆☆
Diversión	★★☆☆☆
Sonido	★★☆☆☆
Duración	★★☆☆☆

Valoración

Los juegos divierten en multijugador, pero son pocos y sencillos. El sistema de cupones apaga un poco las luces del "carnival".

Total **70**

Carnival Games

Con poco ambiente... pero es feria

Nintendo Switch se está convirtiendo en una anfitriona de lujo para los juegos de fiesta. Después de Super Mario Party, le llega el turno a la saga Carnival Games que, más de una década después de su edición para Wii, renace con la esperanza de repetir éxito comercial.

De fiesta por la feria

Contamos con dos modos: partida libre o torneo. Este se puede disputar en modo Decatlón (10 pruebas) o como Gira mundial, que es donde competimos en los **20 minijuegos** que incluye esta edición. Siempre podemos ir por libre, o activar la partida en equipo, en la que jugaremos 2 contra 2. De hecho, siempre veremos a cuatro personajes en liza, ya sean controlados por jugadores (sin modo online) o por la consola. Las pruebas, inspiradas en las de una feria clásica, son variadas. Podemos tirar a canasta, tumbar payasos, jugar a los bolos, reventar globos... pero también habrá pruebas más actuales, como una carrera galáctica de drones. Para desbloquear todas las pruebas tendremos que pagarlas con cupones, que se consiguen jugando y que también sirven para conseguir **accesorios para nuestro avatar.** Además, tenemos logros por desbloquear. Este sistema pretende alargar la experiencia de juego... pero resulta un poco lento, ya que para abrir algunos minijuegos, se requieren de muchísimos cupones. Además, no tiene mucho sentido empezar con el control por movimientos bloqueado. ¡Es como están pensados los juegos! Pese a todos, si nos juntamos tres o cuatro amigos, podemos pasar muy buenos ratos.



La lista de minijuegos incluye los mejores de la edición de Wii, y añade novedades como "La velocidad de la luz": una carrera de drones llena de trampas a evitar y bolas que recoger.





Podemos elegir entre la recreativa y su adaptación a NES en siete de los juegos de la recopilación, ya sea en las versiones occidentales, o en las originales de Japón.



Disfrutamos de estos clásicos a nuestro antojo: con pantalla horizontal, en vertical, con filtro CRT... Además, los sticks de Switch harán las veces de los joysticks rotatorios.







Género **Arcade**
Compañía **SNK**
Jugadores **1-2**
Precio **39,99 €**
Idioma **Inglés/Español**
Tamaño **967,84 MB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★★

Valoración

Un tesoro portátil con recreativas legendarias y siete adaptaciones de NES. Hasta en lo retro, Switch es imbatible.

Total
86

SNK 40th Anniversary Collection

Un auténtico salón recreativo, en exclusiva para Nintendo Switch

Mucha gente asume que el legado de SNK arrancó con Neo Geo, pero nada más lejos de la realidad. Antes de crear su lujosa consola en 1990, esta veterana compañía japonesa ya había firmado **un montón de clásicos recreativos, alguno de los cuales fueron adaptados a NES**. Unos y otros, las máquinas originales y sus adaptaciones domésticas para la 8 bit de Nintendo, han sido recopilados por Digital Eclipse (maestros en la emulación de recreativas) para confeccionar este magnífico recopilatorio, exclusivo de Switch.



Todo un festín

SNK 40th Anniversary Collection incluye joyas del calibre de Ikari Warriors (y sus dos secuelas), Prehistoric Isle, P.O.W., Guerrilla War y títulos menos conocidos por el gran público como Athena o Street Smart, el primer juego de lucha de SNK. Sin contar los DLC gratuitos que llegarán este mes... ¡y que añadirán 11 títulos más a la lista! El repertorio abarca de inicio 12 recreativas, 7 de ellas acompañadas de sus versiones NES, más un regalo muy especial: Chrystalis, un "Action-RPG" de NES. Y por si fuera poco, **todos los juegos incluyen las versiones japonesas y occidentales**, junto a un simpático museo repleto de ilustraciones e información de cada clásico. Digital Eclipse adapta todo este legado a Switch de manera impecable. Ojo que podemos jugar con la pantalla en vertical, y además replica el peculiar control con joystick rotatorio de la saga Ikari y de TNKIII con los dos sticks. Una auténtica gozada, sobre todo para los que disfrutaron en su día con las recreativas originales, pero también para aquellos que quieran conocer el gran legado de la compañía nipona. La mayoría aguantan muy bien el paso del tiempo. Preparaos para ver al Che y a Fidel Castro liarse a tiros en Guerrilla War, y disfrutar de la pegadiza canción de Psycho Soldier.



EL DATO
Casi tres décadas después, uno de los grandes clásicos "come-monedas" vuelve en exclusiva para Switch.

Toki

Un remake para volverse mico



Género	**Arcade**
Compañía	**Microïds**
Jugadores	**1**
Precio	**44,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**685 MB**



Argumento

El cavernícola Toki vivía una vida apacible junto a su amada Miho, la princesa de su tribu, hasta que irrumpió el hechicero Vookimedlo. Tras secuestrar a Miho, el brujo convierte a Toki en un simio, lo que no evitará que se lance a una increíble aventura por rescatar a su amada novia.

A veces, los milagros existen. Habíamos dado por perdido el proyecto de los franceses Golgoth Studios para modernizar Toki, la legendaria recreativa de TAD Corporation de 1989, después de que **anunciaran el remake en 2009 para Wii** y este acabara siendo cancelado años después. Pero la también francesa Microïds llegó al rescate, y con la participación del fundador de Golgoth (y grafista del juego) Philippe Dessoly, el legendario simio ha podido regresar del limbo **en exclusiva para Switch.**

Un héroe muy peludo

El hechizo del malvado brujo Vookimedlo transformó a Toki en un grotesco simio, pero lo que el brujo no podía sospechar es que eso no detendría a nuestro héroe en su odisea para liberar a su querida Miho. Para ello deberemos afrontar **seis niveles que recrean cada escenario y enemigo del clásico**. Las recreativas de los años 80 y 90 estaban diseñadas para tragarse nuestras pagas a velocidad de vértigo, y esa dificultad también está presente en este remake. Esto nos obligará a memorizar la aparición de cada enemigo, así como los patrones de los delirantes jefes finales. El legendario "prueba y error", que tantas alegrías y disgustos nos dio en décadas pasadas, volverá a ser imprescindible para superar cada uno de los seis niveles de este arcade de plataformas, en el que **no tendremos el lujo de grabar partida**. 9 vidas, 9 créditos... y se acabó.

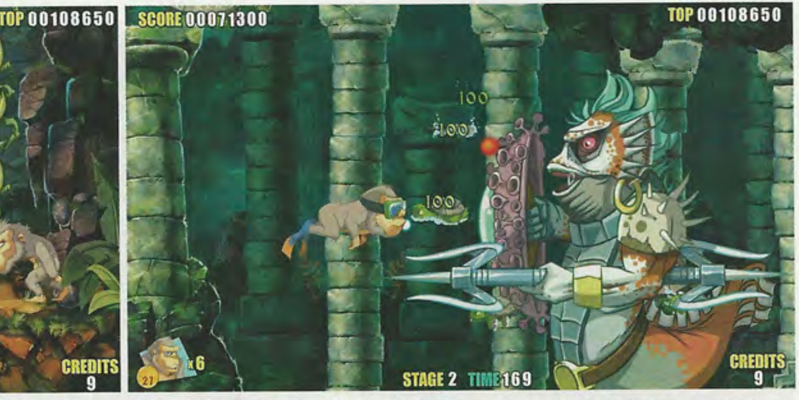
Acción sin cuartel

Toki siempre ha sido un juego muy particular. Es **un divertido cruce de plataformas y disparos**, gracias a la habilidad de nuestro amigo para escupir con la potencia de una ametralladora. Además, su salto nos permitirá, no solo sortear abismos, sino también eliminar a los enemigos al botar sobre ellos, al más puro estilo Mario. Este remake, como el original, **requiere reflejos, precisión y una enorme paciencia**, pero su jugabilidad es muy





➲**Toki escupe con la contundencia** de una ametralladora, y además puede hacerlo en las ocho direcciones. Mejor limpiar la pantalla de enemigos antes de dar un paso más.



➲**El simio todoterreno.** No hay obstáculo que pueda detener a Toki en su lucha por rescatar a Miho. Incluso es capaz de bucear, equipado con aletas y gafas.

SCORE 00001550

MUCHOS ENEMIGOS aparecen en pantalla por sorpresa, lo que nos costará más de una vida. ¡Mucho ojo con los fantasmas!

El escupitajo como arma

La boca de Toki es su principal arma: nuestro héroe es capaz de escupir sin descanso, e incluso podremos potenciar su ataque con diversos "power-ups".

TOKI elimina a los enemigos a base de escupitajos, pero también puede saltar sobre ellos, al estilo Mario, y de esa manera alcanzar mejoras y vidas extra.

STAGE 1 TIME 285

EDICIÓN RETROLLECTOR

Una auténtica monada

España ha sido el primer mercado del planeta en recibir el remake de Toki, con una espectacular edición física que incluye un cómic, pegatinas, dos litografías y un espectacular mueble de recreativa fabricado en madera. ¡Sirve de soporte a nuestra Switch en modo tableta! Un auténtico tesoro para los fans del original, por solo 45 euros.

TOKI ES PRECIOSO Y DESAFIANTE, Y ENTUSIASMARÁ A LOS QUE JUGARON EN SU DÍA CON LA RECREATIVA DE TAD CORP

buena y los "power-ups" (casco, zapatillas, disparos...) nos facilitan la labor.

Tan duro como bonito

El remake de Toki **es uno de los juegos 2D más hermosos** que han salido para Switch. El diseño de los escenarios y enemigos, por no hablar de la animación del protagonista, es alucinante (más aún si tenemos en cuenta que el juego no llega a ocupar 700 MB de memoria). La fidelidad al original es total, tanto en el variado (pero corto) desarrollo, como en la dificultad, ajustable con cuatro niveles. Dado que el juego solo cuenta con seis fases, es mejor aguantar la tentación de empezar a jugar en fácil, ya que corremos el riesgo de "fundirlo" demasiado pronto. Es el único defecto de un juego que se pone a la venta con una fantástica edición física a un precio más que ajustado. Toki es precioso y desafiante, y entusiasmará tanto a los que jugaron a la máquina de TAD como a las nuevas generaciones que busquen un buen desafío. Sus únicos puntos negativos son su brevedad y la ausencia de la versión original con sus "pixelacos". Habría sido un bonito extra.

➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲Gráficos ★★★
Son una verdadera preciosidad. Se nos cae la baba al verlos.

➲Diversión ★★★
Mucha, pero su dificultad nos pondrá a veces de los nervios.

➲Sonido ★★★
La música de la recreativa, en versión orquestal. Ahí es nada.

➲Duración ★
Solo seis fases, así que mejor huir de la dificultad fácil.

Es uno de los juegos 2D más bonitos de todo el catálogo de Switch. Fiel al original...

... pero no lo incluye. Un ejemplo de los extras que le faltan. 6 fases son muy pocas.

Nuestra opinión

Un bonito homenaje a una recreativa mítica

Un remake que ha tardado casi 10 años en hacerse realidad. Corto pero único, el clásico desembarca en Switch con su jugabilidad intacta, y convertido en auténticos dibujos animados.

Te gustará...

Menos que...



Sonic Mania Plus

Y más que...

Slain: Back From Hell

Total

79

EL DATO
El primer juego estaba basado en la versión móvil, pero la secuela se ha desarrollado en exclusiva para Switch.



3

Género	**Velocidad**
Compañía	**Eden Games**
Jugadores	**1-4**
Precio	**59,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**2,35 GB**



Argumento
La historia nos mete en el moño de un piloto novato que da sus primeros pasos en un prestigioso club. No ofrece demasiadas sorpresas, pero sirve de hilo conductor para que vivamos los entresijos del mundo del motor.

Gear.Club Unlimited 2

Una nueva vuelta hacia el realismo

La nueva entrega de Gear.Club Unlimited ya está en el concesionario. Con sus cifras, ¡es imposible no ir a probarlo!: 3.000 KM de carreteras, más de 51 coches reales de 22 marcas, modo online y cientos de pruebas. ¿Será el simulador que Switch necesita?

Mismo sabor arcade

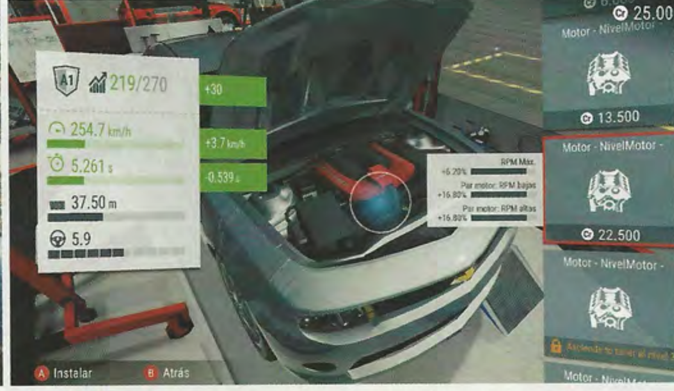
Basta disputar un par de carreras para comprobar que, aunque todo ha mejorado respecto a la primera parte, el control y las físicas siguen siendo poco realistas. Aún jugando sin ayudas en la conducción, los vehículos son muy fáciles de controlar, los rivales tienen una IA algo limitada y apenas hay diferencias en la respuesta de los coches a las distintas superficies, como asfalto, nieve o gravilla. Ni siquiera aunque los modifiquemos a tope en el taller, que ahora ofrece muchas más posibilidades mecánicas, notamos grandes cambios.

Compite y mejora

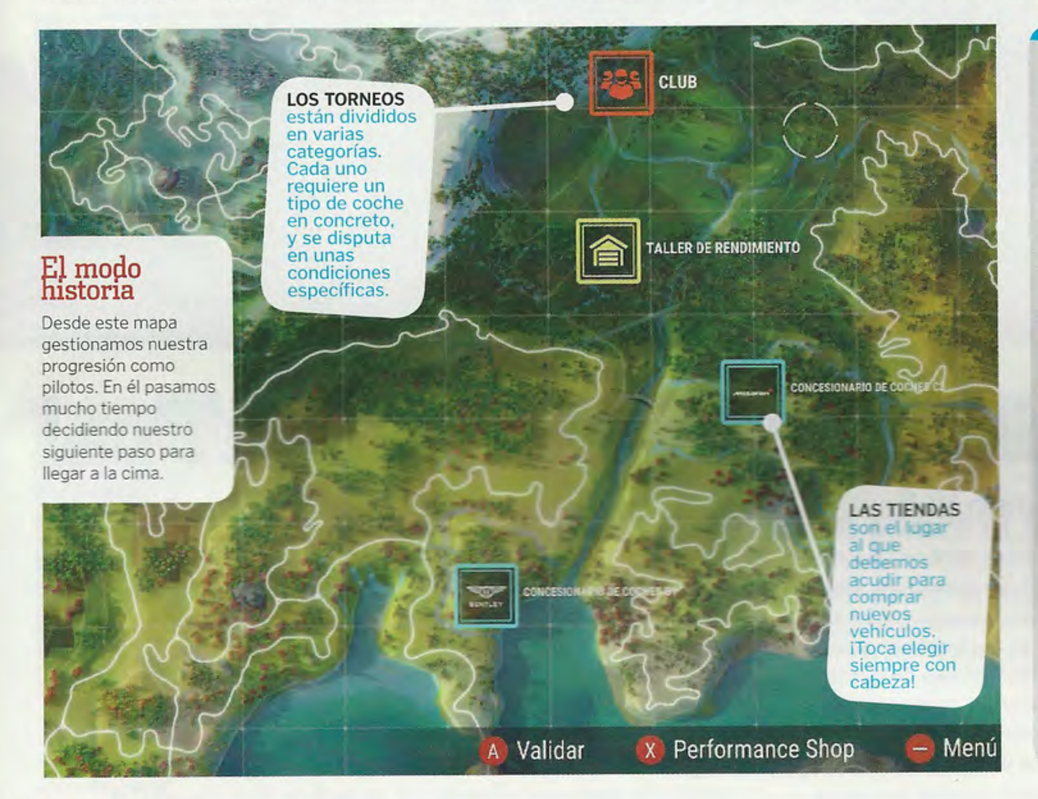
Precisamente, ganar carreras en distintos campeonatos para obtener créditos con los que comprar nuevos coches, o mejorar los que ya tenemos, es el objetivo del extenso modo campaña. Este modo, al que acompaña **una sencilla historia al más puro estilo novela visual**, destaca por su enorme duración. Ofrece 250 pruebas de conducción, de dificultad creciente, y en las que la progresión está muy bien llevada. Lo malo es que, a la larga, se hace algo monótono, ya que solo dispone de **tres tipos de competiciones**: carreras de 12 participantes, pistas contrarreloj y pruebas de eliminación, en las que gana el que va en cabeza al final del tiempo establecido. Por suerte, también contamos con modo **multijugador a pantalla partida** y, a través de una actuali-



Los trazados tienen mayor extensión que en la primera entrega. Están repartidos en 4 ambientes distintos: los Alpes, el parque Yellowstone, el desierto, y la costa del Mediterráneo.



En el taller, que también podemos ampliar con los créditos, mejoramos los coches de forma sencilla. Es posible modificar el motor, cambiar los neumáticos y ajustar los frenos.



El modo historia

Desde este mapa gestionamos nuestra progresión como pilotos. En él pasamos mucho tiempo decidiendo nuestro siguiente paso para llegar a la cima.

Un garaje de lujo

Son los grandes protagonistas. Entre los 51 coches disponibles encontramos vehículos "de calle", como el Mini Cooper S o el Fiat Abarth, y también superdeportivos de la talla del Pagani Zonda Cinque, el Nissan GT-R Nismo, o el Porsche 918 Spyder. ¡Es un lujo ponerse al volante de estas bestias de devorar kilómetros a toda velocidad!





Hay 3 vistas: dos exteriores (cerca y lejos) y otra desde el interior del coche.

CONDUCIR VEHÍCULOS REALES ES EL MAYOR ALICIENTE DE UNAS CARRERAS QUE, AÚN, NO ALCANZAN LA EXCELENCIA

zación gratuita, llegará un prometedor modo online.

Luces y sombras

Estéticamente todo luce bastante bien, sobre todo los vehículos, muy bien modelados. Sin embargo, los frecuentes tirones mientras pilotamos, o los largos tiempos de carga entre pruebas, rompen el ritmo y afectan a la jugabilidad más de lo que nos gustaría. Aún así, se nota que Eden Games va por el buen camino para, en el futuro, brindarnos el simulador que Switch merece.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Destaca el diseño de los coches, pero todo es demasiado brusco.

Diversión ★★☆☆☆
Poca profundidad en el control y limitada variedad de pruebas.

Sonido ★★☆☆☆
Al sonido de los motores le falta contundencia. No hay voces.

Duración ★★★☆☆
Completar todas ls pruebas nos lleva muchas, muchas horas.

Los coches, de marcas reales, y la enorme extensión de carreteras disponibles.

Control muy simple e irreal. Falta de variedad de pruebas. Fallos técnicos.

Nuestra opinión

Un paso más en el camino al realismo

Mejora en todo a su predecesor, y es capaz de ofrecer buenos momentos si no somos unos puristas de la conducción. Sin embargo, aún está lejos de ser un gran simulador de coches.

Te gustará...

Más que...



Gear.Club Unlimited

Y menos que...



Horizon Chase Turbo

Total

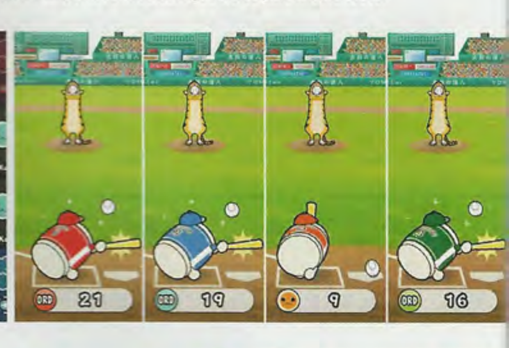
72



¡La Switch se convierte en tambor! El modo táctil es la mejor de las tres alternativas al Taiko, y nos hace sentir como auténticos cracks de la percusión.


1, 2, 3... ¡tamborcito inglés! En los 20 minijuegos del modo festivo hay tanta variedad... que en algunos ni siquiera importa la música. ¡Que no te pille moviéndote!





Taiko No Tatsujin Drum'n'Fun!

Montando la fiesta a golpe de tambor

Los míticos tambores japoneses llegan por primera vez a nuestro país... y suenan en Switch mejor que en cualquier otro sitio. Las múltiples posibilidades de la consola híbrida aportan las mejores y más divertidas alternativas al tambor, y hacen que la saga se disfrute en cualquier parte y mejor que nunca.

Cuando menos es más

Con **solo dos notas** tenemos un juego musical genial. En pantalla simplemente se distinguen entre rojas y azules, y hay algunas variantes (como redobles o golpes a dos baquetas) con los que lograr puntos extra. Si jugamos con el fabuloso periférico hecho por Hori, para hacer un "Don" tocamos el tambor y para conseguir un "Ka" golpeamos el marco. Pero en Switch **tenemos tres sistemas de control más**: un estupendo modo táctil en el que tocamos el tambor con los dedos en la pantalla, el clásico sistema por botones (donde se complican las notas muy seguidas), y un control por movimientos que nos pone a tocar el tambor en el aire usando los Joy-Con como baquetas. Este último podría ser el ideal... pero es impreciso, y nos obliga a estar más concentrados en ejecutar bien el movimiento que en acertar con las notas. Elijamos el que elijamos, contaremos con **más de 70 canciones**, entre las que reconoceremos temas de anime y videojuegos, música clásica, y canciones de la cultura pop japonesa. Todo para hasta cuatro jugadores, compitiendo o cooperando. ¡Y además tenemos modo festivo! Los piques están asegurados con **20 minijuegos de 2 contra 2, o todos contra todos**. Lo que sí echamos en falta es algún modo historia en el que no elijamos la canción o el minijuego, así como récords online con los que aspirar a más. De todas formas, contamos con muchos personajes y canciones por desbloquear, y niveles de dificultad realmente para todos los gustos. Desde luego, ofrece diversión perfecta para cualquier reunión familiar... ¿Alguien ha dicho Navidad?


El Taiko oficial incluye las dos baquetas (o bachis) y un soporte que lo hace perfecto para usarlo en cualquier parte. Se vende en un pack con el juego por 100 euros.



3

Género **Musical**
Compañía **Bandai-Namco**
Jugadores **1-4**
Precio **59,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **3,36 GB**

Puntuaciones

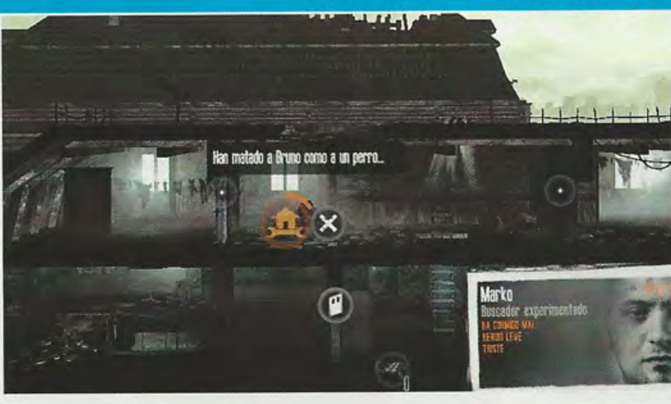
Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Divertidísimo título "party" que pone a prueba nuestro ritmo, y que se disfruta mucho más si lo jugamos en compañía.

Total
81





Cuando pasa un suceso importante, los personajes del refugio expresan sus pensamientos en voz alta. Es desolador leerlos cuando uno de los compañeros ha caído.



El apartado artístico es una gozada, con gráficos que parecen hechos a carboncillo (tenemos dos modos de imagen diferentes) y un apartado sonoro realmente espectacular.





This War of Mine

En un juego de guerra, no siempre somos el héroe

Los juegos bélicos siempre nos ponen al mando de héroes capaces de acabar con un ejército, pero la guerra es muy diferente, y los polacos de 11 bit studios quieren que sintamos ese horror.

Juego bélico de terror

Dos facciones están en guerra y los civiles son los que más la sufren. Hay escasez de víveres, frío y grupos de asaltantes que se aprovechan de la situación para robar a los demás. **Empezamos con tres personajes, cada uno con sus características** (uno es más rápido, otro más fuerte, etc.) y lo único que debemos hacer es... sobrevivir a la guerra. Parece fácil, pero es **uno de los juegos más difíciles y desesperantes de Switch**. Podemos alternar el control entre los diferentes personajes en tiempo real para, durante el día, gestionar las diferentes habitaciones de un refugio. Cuando cae la noche, debemos elegir qué hace cada personaje (guardias, dormir, o salir de expedición), y ese es el momento de ir a otros puntos de la ciudad para intentar conseguir recursos. No siempre lo conseguiremos, ya que podemos entrar en un refugio repleto de personas hostiles, otro donde no haya nada, o asaltar un supermercado en el que hay soldados enemigos. Si la noche se da bien, volvemos con unos bienes para capear el temporal otra noche más... pero también podemos encontrar una situación de combate en la que nuestro personaje muera. ¡Y si cae es para siempre! Esto que afecta al grupo y a las posibilidades de sobrevivir. Cada partida es única, ya que las localizaciones y recursos se generan de forma aleatoria para que, al volver a empezar (algo que pasa a menudo), no sintamos que eso ya lo hemos vivido. Es duro y **consigue ponernos en situaciones que hacen que pausemos la partida** para preguntarnos si lo que vamos a hacer está bien o mal, pero también es uno de los mejores juegos de estrategia, gestión y supervivencia que hay, un juego extremo, y a la vez una grandísima experiencia.

Género	**Estrategia**
Compañía	**11 bit studios**
Jugadores	**1**
Precio	**39,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**2,2 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Nos pone al límite en todo momento, pero si os gusta la supervivencia y la gestión, es un juego hecho a vuestra medida.

Total
85



EL DATO
Sid Meier, el creador de la saga, es uno de los programadores más influyentes de la historia del sector.



Género	**Estrategia**
Compañía	**2K Games**
Jugadores	**1-4**
Precio	**49,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**5,2 GB**



"Histórico"
El juego no tiene argumento como tal. De hecho, cada partida nos invita a reescribir la historia de grandes naciones y personalidades, como la Inglaterra de la Reina Victoria o la Grecia de Pericles. ¿Os imagináis a Montezuma expandiendo a los aztecas hasta dominar la actualidad política?

Sid Meier's Civilization VI

Mi Switch y yo... ¡dominaremos el mundo!

Hablar de Civilization es hablar de estrategia con mayúsculas. ¡Es una de las sagas más aclamadas en su género desde hace más de 25 años! Ahora, su versión más reciente y completa se estrena en Switch manteniendo sus virtudes intactas. ¿Listos para crear un imperio?

Para los más estrategas

Todo en Civilization VI funciona **como si de un juego de mesa se tratase** y, como en todos ellos, hay un objetivo final. En este caso es crear una ciudad desde cero y, a lo largo de miles de años, hacerla progresar hasta convertirla en la nación dominante de un extenso mapeado. Suena abrumador, ¿verdad? Pues no os preocupéis, porque todo está pensado para que, con un poco de paciencia, cualquiera sea capaz de llevar su nación de la edad de piedra a la conquista intergaláctica. La acción se desarrolla por turnos y, en cada uno de ellos, **administramos el territorio, que está formado por casillas hexagonales**. Lo hacemos a través de una serie de prácticos menús con los que creamos unidades, construimos edificios, investigamos nuevas tecnologías, elegimos nuestra ideología política o religiosa... las posibilidades y variantes a tener en cuenta son casi infinitas, pero lo bueno es que todas se van sumando de manera progresiva. Al principio solo tenemos que preocuparnos de recolectar recursos, como alimentos, y de repeler a algunos bárbaros con nuestros guerreros. A partir de ahí y, poco a poco,







Nuestra capital es la primera ciudad que fundamos, y el eje sobre el que gira nuestra nación. Podemos ampliarla creando distritos y, cuando crezcamos, crear nuevas ciudades.



Las relaciones diplomáticas tienen un gran peso. El resto de las naciones son controladas por la consola... pero podemos aliarnos o enfrentarnos a todas ellas.

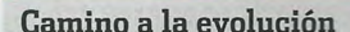


Control total

Hay decenas de variantes que gestionar en cada turno. Lo hacemos alternando decisiones en menús y con los movimientos estratégicos sobre el propio mapa.

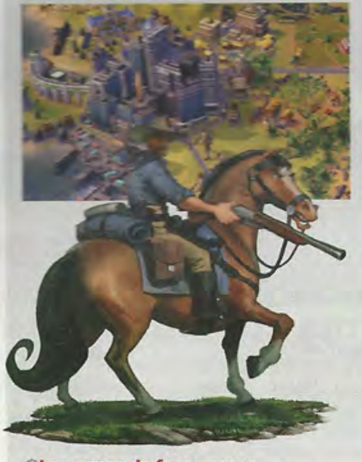
LOS MENÚS son numerosos y muy prácticos. Desde ellos investigamos, construimos edificios, y tomamos decisiones políticas y sociales.

LAS UNIDADES, como soldados o comerciantes, se desplazan en las casillas. Todas tienen utilidad y movimientos diferentes.



Camino a la evolución

Al principio de la partida, nuestra ciudad es muy rudimentaria. Poco a poco, y según nos expandimos e investigamos, vamos evolucionando. Así, los graneros dan paso a las fábricas, los carros a los vehículos a motor, y los honderos a potentes soldados.



Las armas de fuego son un descubrimiento vital para nuestra defensa.

ESTRATEGIA REALISTA Y MUY PROFUNDA ES LO QUE NOS ESPERA EN CADA PARTIDA. ¡CREAR UN IMPERIO NO ES NADA FÁCIL!

vamos expandiendo nuestra población, modernizando nuestras infraestructuras, estableciendo rutas comerciales y alianzas (o rivalidades) con otras civilizaciones... Cualquier estrategia que se os ocurra, seguro que está presente.

Switch, la conquistadora

Los controles se han adaptado a la perfección a Switch. Tanto si jugamos en la tele con el mando como en modo portátil, usando la pantalla táctil, resulta muy sencillo acceder a los numerosos menús y desplazarse entre las casillas. Además, gráficamente luce genial, y destaca la fluidez con la que se mueve todo, incluso cuando hay decenas de elementos a la vez. La misma línea sigue el apartado sonoro, con unas geniales melodías y voces en castellano, que ambientan a la perfección. Por si fuera poco, esta versión incluye modo multijugador local (con cuatro consolas y cuatro juegos) y nada menos que **24 civilizaciones distintas**, cada una con unas características propias. Da igual si queréis poneros de lado de la mística Cleopatra o del aguerrido Felipe II, conquistar el mundo siempre será una gesta apasionante.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Sencillos, pero muy efectivos y detallados. La fluidez es total.

Diversión ★★★★
A poco que os guste la estrategia, no podréis soltar el mando.

Sonido ★★★
Las melodías tienen una gran calidad, al igual que las voces.

Duración ★★★★
Casi infinita. No hay dos partidas iguales. ¡Y todas molan!

Estrategia en estado puro, con un enorme número de posibilidades y variantes.

Las primeras partidas son algo confusas. Requiere de práctica y paciencia.

Nuestra opinión

La mejor opción estratégica posible

Si buscabais un juego de estrategia "seria" al que dedicarle cientos de horas, acabáis de encontrarlo. Civilization VI tiene todos los ingredientes necesarios para atraparos de lleno.

Te gustará...

Más que...



RollerCoaster Tycoon Adventures

Y más que...



Constructor HD

Total

90



Las batallas contra los jefes, en mazmorras cerradas y sin scroll, recuerdan a los de la época dorada de los plataformas. ¡Y nos sigue constando tanto trabajo como entonces!



¡Hasta cuatro jugadores en pantalla! El multijugador local es una divertida locura. La elevada dificultad de algunos niveles nos saca una carcajada nerviosa en grupo.







Guacamelee! 2

Dos ganchos seguidos en Switch





Género **Plataf. - Acción**
Comp. **DrinkBox Studios**
Jugadores **1-4**
Precio **19,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **2,4 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★★

Valoración

Un deleite para los amantes de los plataformas de acción más clásicos. Es para partirse de risa durante toda la aventura.

Total
85

Solo llevamos dos meses con el desternillante Guacamelee! Super Turbo Championship Edition en la eShop, y ya tenemos aquí su secuela. Más humor, más puzles, más acción y el aclamado Juan Aguacate en estado puro. ¡Esa fórmula no podía fallar!

Lucha libre para todos

Siete años después de salvar el mundo, un nuevo desastre obliga a nuestro protagonista a enfundarse de nuevo la máscara de luchador... ¡Todo el Mexiverso está en peligro! Con esta premisa como excusa, y **un humor tan descarado como tronchante**, nos lanzamos a una aventura con viajes temporales, e incluso entre distintas dimensiones. Desde el primer nivel, ya notamos que se mantiene el marcado espíritu "metroidvania" de la primera entrega, con bloques y puertas de ciertos colores que no podemos abrir, o la clásica **obtención progresiva de nuestras habilidades**. Su estilo de mundo abierto da lugar a la exploración de secretos para ampliar la experiencia de juego, y en esta ocasión incluso podemos compartirla entre 4 jugadores al mismo tiempo. Casi en cualquier momento de la aventura podemos ponernos a repartir mandos a los amigos para que se unan a la acción y nos echen un cable. ¡Y a veces es muy recomendable! Los combates se vuelven cada vez más difíciles y, al igual que los numerosos puzles, tienden a obligarnos a usar la última habilidad que hayamos aprendido. Esto favorece la curva de aprendizaje y consigue de manera espléndida que no nos cueste asimilar la **enorme cantidad de movimientos**. Esta vez incluso tenemos cinco instructores y un árbol de habilidades. En él que decidimos el orden en el que queremos aprenderlas. Disponemos de tantos combos y ataques que a veces parece que estemos en un juego de lucha. Pero no os asustéis, lejos de empañar la experiencia plataformera, le da un plus de diversión y profundidad único en su especie. En cuanto a la ambientación, **el folklore mexicano** repite como perfecto compañero de viaje, aportando un colorido sin igual y una banda sonora que seguirás tarareando durante semanas después de haber acabado el juego. **Muchas risas, y más acción que saltos**, en una secuela que tenía el pabellón muy alto, y que ha sabido estar a la altura de uno de los títulos indies más laureados.





Los jefazos de Super Hydorah pondrán a prueba nuestros reflejos. Al destruirlos, podremos obtener nuevas armas con las que potenciar el ataque de nuestra nave.



Podemos activar un filtro para emular las teles antiguas, también válido en el minijuego Robot Chase (pantalla inferior), que se desbloquea al separar los Joy-Con para jugar a dobles.





Género **Naves**
Compañía **Abylight**
Jugadores **1-2**
Precio **19,95 €**
Idioma **Castellano**
Tamaño **223,35 MB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★★

Valoración

Una producción 100% española, a la altura de los grandes matamarcianos que en su día quemados en los recreativos.

Total
88

Super Hydorah

Naves "made in Spain" dignas de la edad de oro

El tándem Locomalito/Gryzor87 vuelve a transportarnos a los mejor tiempos de los salones recreativos con Super Hydorah, un espectacular matamarcianos que **no tiene nada que envidiar a las mejores entregas de la saga Gradius**. Al igual que sucedió con Maldita Castilla en 3DS (no podemos esperar para ver un port en Switch), Super Hydorah es la versión "hipervitaminada" de un juego lanzado hace unos años para PC. Nadie lo diría, porque parece creado a medida para la consola de Nintendo. Incluso permite jugar a dobles tras separar los Joy-Con de Switch. Al hacer esto, además, **desbloquearemos un simpático minijuego para dos jugadores llamado Robot Chase**.

Sabor a clásico

Super Hydorah sigue al pie de la letra el desarrollo de los matamarcianos horizontales que tan buenos ratos nos hicieron pasar en los años 80 y 90. Al mando de nuestra nave, tendremos que ir superando una serie de niveles distribuidos en forma de árbol (al estilo de los Darius de Taito), mientras destruimos naves enemigas y jefazos. Como en los Gradius, empezaremos con un armamento básico, que iremos mejorando con sucesivos "power-ups". Antes de comenzar cada nivel podremos elegir entre un catálogo cada vez mayor de armas principales, secundarias y un devastador ataque especial. Al igual que las recreativas en las que se inspira, Super Hydorah tiene una dificultad tremenda, pero afortunadamente **han añadido a la versión Switch un modo novato** que nos proporcionará un escudo capaz de aguantar tres impactos. Eso sí, será a cambio de reducir la puntuación a la mitad. En cualquier caso, es un verdadero sueño para los amantes del género: el control es impecable, los gráficos son una preciosidad y **la música de Gryzor87 es realmente maravillosa**. Jugar con cascos nos transportará a una época que ya creíamos perdida. Es como tener una máquina recreativa entre las manos, algo que se aprecia más, claro, por parte de los que quienes las disfrutamos en su día.



EL DATO
Es el primer gran juego de Digital Sun, un estudio español de poco más de 20 personas afincado en Valencia.

Moonlighter

De la mazmorra a su tienda de confianza





Género	**Rol y acción**
Compañía	**Digital Sun**
Jugadores	**1**
Precio digital	**24,99 €**
Precio físico	**34,95 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**1,27 GB**



Argumento

Cuando su abuelo le dejó en herencia Moonlighter, la tienda principal de la aldea Rynoka, Will no sabía la que se le venía encima. Para continuar el negocio familiar le toca arrimar el hombro por partida doble: explorando mazmorras para obtener objetos y, después, ¡a venderlos bien en el comercio!

El estudio español Digital Sun se estrena en Switch por todo lo alto: con una genial versión de Moonlighter, el original título que nos invita a convertirnos en héroes... ¡Y en dependientes de una tienda! Veamos todo lo que tiene que hacer en su día a día Will, el pluriempleado protagonista de aspecto pixelado que protagoniza el juego.

Yo me lo cazo...

Nuestro cometido en Moonlighter se divide en dos partes: la primera de ellas nos insta a **explorar cuatro mazmorras en busca de tesoros**. Al principio, solo podemos acceder a una, y Will, el prota, cuenta con un equipo muy básico. Esta primera incursión nos enseña dos cosas: que los combates contra los monstruos (muy al estilo de los Zelda clásicos) son duros, y que, si caemos, perdemos la mayoría de objetos de nuestra mochila. Así, pronto descubrimos que toca equiparnos mejor si queremos llegar hasta el final y desbloquear la siguiente mazmorra. Para hacerlo, lo mejor es hacer visitas cortas, llenar nuestra mochila todo lo posible, y usar un talismán que nos devuelve a la seguridad de la tienda. Una vez allí, pasamos a nuestra segunda tarea: colocar los objetos obtenidos en el mostrador y ponerlos a la venta para obtener oro, con el que, después, compramos mejores armas y armaduras. Lo divertido del asunto es que somos nosotros los que debemos fijar el precio de cada artículo. ¿Y cómo lo hacemos? Pues viendo las reacciones de los clientes, que se enfadan si







Los combates son muy dinámicos. Contamos con dos botones de ataque (básico y especial) y uno de esquivar. Nuestro equipo y pericia marcan que salgamos victoriosos.



Nuestra mochila tiene un espacio limitado. Por eso, en cada incursión a las mazmorras debemos elegir muy bien los objetos que almacenamos... y los que dejamos allí.



Atiende sin parar

Vender los tesoros de las mazmorras en la tienda de Will es nuestra principal fuente de ingresos. Así nos convertimos en un expertos tenderos:

EN EL EXPOSITOR colocamos los artículos y fijamos su precio. Allí es donde los clientes acuden a echar un vistazo a todo lo que vendemos.

EN LA CAJA cobramos los artículos. Desde allí también controlamos que el expositor no se quede vacío. ¡Vaya estrés!

Signature Edition

Esta edición tan especial incluye, por 55 euros, estos artículos: el juego en formato físico, una figura blanda de gelatina de un monstruo, un póster en papel brillante de tamaño A3, un medallón a doble cara, y la caja de la Edición Especial de alta calidad. ¡Un tesoro digno de los hallazgos de Will en sus visitas a las mazmorras!



El póster tiene una gran calidad en sus acabados y un tamaño considerable.

ACCIÓN Y ESTRATEGIA SE FUNDEN A LA PERFECCIÓN EN UNA AVENTURA MÁGICA, CAPAZ DE ATRAPARNOS SIN REMEDIO

nos pasamos o se lo llevan todo muy alegres si nos quedamos cortos. **¡Es vital descubrir el precio justo de cada artículo que encontramos!**

... y yo me lo gestiono

Esta combinación de tareas es realmente divertida, y hace que el progreso en la aventura sea de lo más equilibrado. Cada mazmorra, cuyas salas **se generan de forma aleatoria en cada visita**, es más difícil que la anterior. Pero, a su vez, nos proporciona objetos más valiosos, lo que nos permite obtener mayores beneficios en la tienda, ampliarla para vender aún más rápido, o acceder a equipamiento avanzado, como arcos o poderosas espadas. Así, poco a poco, vamos progresando como héroe y como comerciante, lo que nos acerca al sueño de Will: abrir la misteriosa quinta puerta de la última mazmorra. Descubrir su secreto y la interesante historia que encierra nos lleva unas 15 horas. Un tiempo en el que, además, disfrutamos de unos estupendos gráficos de aspecto pixelado y de unas excelentes melodías. ¡Vamos, que el bueno de Will ha conseguido vendernos su juego!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
De aspecto "retro", pero muy detallados y repletos de vida.

Diversión ★★★
Dos propuestas bien diferenciadas, pero que encajan al 100%.

Sonido ★★★
Las melodías son preciosas, aunque no hay voces.

Duración ★★★
Ronda las 15 horas, aunque depende de vuestra pericia.

Su original combinación de géneros. Tiene una dificultad muy equilibrada.

Al principio es algo lioso aprender cómo funciona todo. Deja con ganas de más.

Nuestra opinión

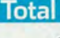
Una aventura con dos caras muy atractivas

La mezcla entre exploración con combates y la gestión económica de la tienda es genial. Una vez en ello, no podréis dejar de jugar hasta convertiros en tendero y héroe de leyenda por igual.

Te gustará...

Igual que... The Binding of Isaac: Afterbirth+

Y más que... Enter the Gungeon



Total

87



El guardado rápido y la opción de rebobinar facilitan mucho la labor. Tanto, que pueden quitarle bastante gracia a los juegos. ¡Suerte que no sirven para los desafíos!



Al elegir la región, por ejemplo, podemos ver los diálogos de Beyond Oasis en español. También disponemos de tablas y juego online, desafíos, hazañas... ¡y modo espejo!







12

Género **Arcade**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1-2**
Precio **29,99 €**
Idioma **Español/Inglés**
Tamaño **1,1 GB**

Puntuaciones

Gráficos ★★
Diversión ★★★
Sonido ★★
Duración ★★★

Valoración

51 juegos, cargados de opciones, y a un precio ajustado. Hay ausencias, pero trae un puñado de joyas aún muy disfrutables.

Total **78**

SEGA Mega Drive Classics

Aluvión de nostalgia para revivir los 90 en cualquier parte

Antes de que Sony o Microsoft tuviesen consolas, la otra gran compañía era SEGA, y su mayor éxito fue Mega Drive, que mantuvo una mítica pugna con Super Nintendo. Lo que nos llega ahora es **una recopilación de nada menos que 51 de sus juegos**. ¡Menudo baño de 16 bits!

Exprimiendo al erizo

A finales de septiembre, Sonic The Hedgehog inauguró la línea SEGA AGES en Switch. Por 6,99 euros, cada conversión nos está trayendo versiones muy completas de cada clásico. Este pack cuesta poco más que cuatro AGES, así que es muy recomendable, aunque ojo, hablamos de las ediciones de Mega Drive que, aunque eran una pasada, solían estar un peldaño por debajo de sus respectivas versiones arcade. En cuanto a la selección, todos los juegos son producidos por la propia SEGA... así que nos olvidamos de Street Fighter II, Castlevania y demás joyas lanzadas para la consola por otras compañías. Mucho menos comprensibles son las ausencias de la casa. ¡¿Dónde están Sonic 3, Out Run o Ecco the Dolphin?! Es más, en Switch (quizá por potenciar el propio Monster Boy que tenéis a la derecha) se han eliminado los dos Wonder Boy de la colección. En cualquier caso, seguro que todos encontramos **al menos una decenas de joyas** a colocar en nuestra estantería de favoritos. Y lo decimos de forma literal, ya que **toda la interfaz se ambienta en una habitación**. No falta un detalle: pósters, la cama, un reloj (con la hora real) y, claro, la tele de tubo con su consola enchufada. En cada lugar hay diferentes opciones, y podemos elegir entre muchos estilos gráficos, así como la región de varios títulos. En la época no era tan raro ver recortes cuando se localizaban los juegos a otros países, y algunos (como Street of Rage III) pueden cambiar bastante. También **se han añadido diferentes retos a los juegos**, y todos disponen un guardado/cargado rápido con el stick derecho, además de otros 4 espacios de salvado... ¡y la posibilidad de rebobinar y avanzar con los gatillos! 20 de los títulos tienen multijugador online, y otros incluyen tablas de récords. Además, es Switch, así que es como tener una Mega Drive portátil con dos mandos de serie gracias a los Joy-Con. De esta forma, encontramos suficientes modos y opciones para enriquecer la vuelta a clásicos de todo tipo (plataformas, beat 'em up, naves, rol...), que harán la delicia de los "viejunos", pero que nadie debería perderse.

Consola Switch **Género** Plataformas **Compañía** Game Atelier **Jugadores** 1 **Precio** 39,99 € **Edad** +7

Monster Boy and the Cursed Kingdom

Demos la bienvenida al digno sucesor de Wonder Boy

Un viejo chiflado ha conseguido una varita mágica y ha convertido a toda la población en animales parlantes. Así empieza la historia y así adquirimos nuestra primera transformación, el cerdo. Con el avance de la aventura desbloqueamos otras cuatro formas más, y tanto el inventario como las magias también van en aumento. La **exploración, inspirada en Wonder Boy III**, mantiene el carácter "Metroidvania" con la obtención progresiva de nuevas habilidades y armas que nos permiten acceder a tesoros y zonas secretas de un nivel anterior. Por el camino encontramos numerosos puzles, que aumentan la dificultad hasta llegar a dejarnos atascados más de una vez. Los retos plataformeros también son bastante exigentes, pero **el control del personaje responde a las mil maravillas**. Todo a disfrutar con un colorido dibujo a mano, y unas animaciones de personajes llenos de vida. ¡Sus caras son geniales! Unas 15 horas de plataformas clásico, rol y acción, que se pueden multiplicar si lo queremos completar al 100%.



EL DATO
Empezó como un proyecto kickstarter llamado "Flying Hamster II" que se canceló en 2014.

Valoración	Total
Plataformas muy divertido con aire clásico. Está lleno de acción, puzles y muchas horas de diversión.	83

Consola Switch **Tipo** Plataformas **Compañía** Microïds **Jugadores** 1 **Precio** 49,99 € **Edad** +7

Astérix & Obélix XXL 2

La poción mágica resucita una divertida aventura para todos los públicos

EL DATO
Encierra guiños a personajes como Mario, Sonic, Lara Croft, Bomberman o Sam Fisher.



La célebre pareja de galos llevaba 10 años sin asomarse a una consola, por lo que este remake del título creado por Atari en 2006 supone todo un acontecimiento. Como entonces, estamos ante un arcade que **combina con acierto acción, plataformas y puzles**, y que destaca por el desfile de iconos de los videojuegos "en versión romana". Todos vuelven a aparecer en una entrega que, además de repetir el divertido recorrido por Las Vegum alternando entre el ágil Astérix y el fuerte Obélix, incorpora **novedades en el sistema de mejoras para los protagonistas, y un montón de coleccionables.** Sus gráficos no son deslumbrantes, pero su sencilla y divertida mecánica, y el hecho de estar doblado al castellano, lo convierten en un título ideal para los usuarios más jóvenes... aunque es probable que sus padres acaben "robándoles" la consola para disfrutar aporreando a las huestes del César.

Valoración	Total
Su simpatía, y una mecánica realmente divertida, compensan sus pequeños fallos técnicos.	76






EL DATO
20 temas musicales pondrán ritmo a este entrenador personal que, además, cuenta con demo en la eShop.

¡En guardia!
Adoptada la postu tendremos que da todo para superar entrenamiento.



Fitness Boxing

- FORMA FÍSICA
- IMAGINEER
- 21 DE DICIEMBRE



Hora de movernos

Nintendo Switch se convertirá en nuestro entrenador personal gracias a este divertido programa de entrenamiento de boxeo. Con él podremos mantenernos en buena forma, simplemente hacer algo de ejercicio, o incluso trabajar zonas específicas. Lo mejor de todo es que podremos hacerlo donde sea, dado que será compatible con el modo sobremesa.

¡No habrá excusa para no hacer ejercicio!

Se acercan las fiestas navideñas, lo que irremediablemente significa coger unos kilillos de más... ¡pero que no cunda el pánico! Gracias a Nintendo Switch y Fitness Boxing podremos perderlos donde y cuando queramos. Todo gracias a un divertido programa de entrenamiento que promete hacernos sudar la gota gorda al ritmo de artistas como Lady Gaga o Maroon 5.

Entrenador personal

Para lograrlo, tan solo tendremos que agarrar los Joy-Con y empezar a realizar todo tipo de movimientos de boxeo: ganchos, directos, bloqueos... Podremos personalizar las sesiones de entrenamiento eligiendo la música, la duración (de 10 a 40 minutos) y una intensidad baja o alta. Todo ello **monitorizado por un entrenador personal**, que nos indicará qué movimientos hacer en todo momento y de la mejor manera posible, y así conseguir **desbloquear nuevas canciones y circuitos de entrenamiento** más duros. Además, controlaremos nuestro progreso gracias a las estimaciones del Índice de Masa Corporal que realizará el juego. Además, si nos motiva más hacer ejercicio en compañía, podremos hacerlo con un segundo jugador, ya sea con uno o dos Joy-Con por cabeza, y en modo televisión o sobremesa. No nos quedará otra opción... ¡habrá que saltar del sofá a la acción!

Primera impresión

- **Muy divertido y dinámico.**
- **El repertorio musical podría quedarse corto.**





La música siempre ayuda a hacer ejercicio, y aquí tendremos éxitos de lo más marchosos.



El progreso de nuestro ejercicio quedará siempre guardado. Tendremos así un completo registro de nuestra actividad.

¡Menudos guantes!

Los Joy-Con serán nuestros guantes de boxeo. Tan solo tendremos que ajustar las correas, asegurarnos de que tenemos el suficiente espacio para movernos, y sujetar los mandos con los gatillos hacia arriba. Cerramos los puños y... ¡a darlo todo!

ENTRENADORES

Un entrenador personal nos ayudará durante todo el entrenamiento. Podremos personalizarlo de pies a cabeza.



PERSONALIZAR LA RUTINA SERÁ UN GRAN ALICIENTE PARA QUE HAGAMOS MÁS EJERCICIO



Con otro jugador podremos jugar a tres modos: Tándem, Golpes encadenados y Duelo.



EJERCICIO A TUTIPLÉN

Siguiendo el espíritu de Wii Fit, el juego promete ponernos físicamente a prueba. El programa de entrenamiento parece que ofrecerá la suficiente cantidad de opciones como para configurar una rutina de ejercicio atractiva... ¡y que consiga levantarnos del sofá!





La cámara estará colocada para que podamos ver el escenario y los bugs a nuestro alrededor, aunque algunas veces se acercará para mostrar planos más espectaculares.



Habrá siete enemigos finales, tan despiadados como temibles en combate. Las luchas contra estos "bosses" nos recuerdan a los vistos en el reciente Furi.









- ACCIÓN
- GRASSHOPPER
- 18 DE ENERO

Travis Strikes Again
No More Heroes

A disfrutar de un videojuego... ¡desde dentro!

Dos de los muchos grandes juegos que tuvo Wii fueron las dos primeras partes de No More Heroes. Muchos esperamos una tercera entrega, pero antes toca disfrutar de una aventura diferente protagonizada por el carismático (y salvaje) Travis Touchdown... y su especial katana.

Afilando el láser

En No More Heroes el objetivo era acabar con una serie de asesinos para... bueno, para convertirnos en el mejor de todos y punto. Aquí la cosa va a cambiar, y Travis se adentrará en un mundo virtual que imitará el funcionamiento de un videojuego, uno en el que tendremos que derrotar al villano de turno. Para ello habrá que superar diferentes **fases inspiradas en juegos de todo tipo**. Habrá niveles de carreras, homenajes a juegos de puzles, y guiños a los juegos de acción más laureados de todos los tiempos. En total, tendremos siete géneros diferentes con una característica en común: la diversión. Y es que el sentido del humor volverá a estar muy presente en esta entrega y, por ejemplo, algunos enemigos serán "bugs", esos fallos de los videojuegos que tanto molestan a veces. Nos recuerda un poco a Rompe Ralph (cuya secuela se acaba de estrenar), pero a lo gamberro. Lo mejor del juego es que seremos nosotros quienes estemos al mando, y **podremos formar equipo con un colega** en la misma Switch (compartiendo los Joy-Con) para poner orden en este desquiciado mundo virtual.

Primera impresión

- **Promete muchísimo humor.**
- **¿Y la esencia de la saga?**



A seguir la saga

Suda51, creador del juego, quiere hacer la tercera parte de No More Heroes, y parece que este será un avance para ver si la saga aún tiene tirón. El tono cambiará completamente, y eso puede atraer a los jugadores que busquen un videojuego "ligero" pero en el que la acción no pare.



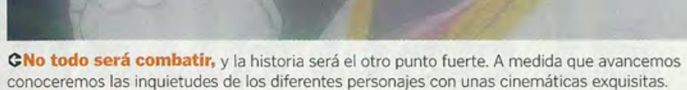
Las habilidades estarán en la izquierda. Cada una tendrá un tiempo de enfriamiento antes de volver a estar activa.





EL DATO
Salió en 2008, y luego recibió una edición en Japón con más contenido. ¡Esta será la mejor versión!

Los combates serán muy dinámicos, seña de identidad de la saga. Cambiando entre los cuatro personajes potenciaremos el poder de nuestros golpes. ¡No habrá rival que se resista!



No todo será combatir, y la historia será el otro punto fuerte. A medida que avancemos conoceremos las inquietudes de los diferentes personajes con unas cinemáticas exquisitas.



Utilizando las artes místicas de cada personaje causaremos más daño a nuestros enemigos. Cada uno de los héroes tendrá su abanico de movimientos especiales.



Visualmente será todo un espectáculo, con un diseño de personajes muy detallado, y unos escenarios variados y cargados de color. Promete derrochar fantasía en cada píxel.



- ROL Y ACCIÓN
- BANDAI NAMCO
- 11 DE ENERO

Tales of Vesperia
Definitive Edition

Vuelve la magia, pero más poderosa que nunca

El género del RPG o JRPG ha sido, desde siempre, muy popular en todas las plataformas de la casa. Switch ya tiene grandes exponentes de rol japonés y occidental, y la lista está a punto de aumentar con un título que promete brillar con luz propia.

Rol y mucha acción

Las grandes historias suelen tener un comienzo humilde, y aquí empezaremos controlando a Yuri Lowell, un joven que tendrá que recuperar el suministro de agua de su barrio. Sin embargo, nada saldrá según lo planeado, y **nos veremos envueltos en una historia repleta de magia**, en la que habrá que impedir nada menos que la destrucción del mundo.

El combate será una parte fundamental de la experiencia y, como es habitual en la saga, **será en tiempo real**.

Aunque el grupo esté compuesto por cuatro héroes, solo manejaremos a uno de ellos. Los otros tres serán controlados por el juego. Podremos cambiar de personaje en cualquier momento,, y aprovechar así sus habilidades especiales (o artes místicas) que nos permitirán ser más efectivos. Esta edición llegará con graficazos a máxima resolución, además de **textos traducidos al castellano**, nuevos personajes, y una historia ampliada. ¡Qué ganas de hincarle el diente!



¡Una saga mítica!

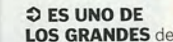
La saga Tales of es una de las más especiales dentro del género del JRPG. La primera entrega salió en SNES en 1995, demostrando que se podía hacer rol que no fuera por turnos. Esta entrega es una de las más singulares gracias a su pulido combate y su mágica historia.

Primera impresión

- **El combate pinta realmente bien.**
- **Un multijugador habría sido genial.**

Luigi y su salto al estrellato

Es uno de los personajes más queridos de siempre. Nació a la sombra de Mario... pero ya vuela también solo.



ES UNO DE LOS GRANDES de los videojuegos. Llegó como el otro personaje de Mario Bros., pero poco a poco se ha ganado un hueco de honor en la industria.



+info

Shigeru Miyamoto no necesita presentación. Es el cerebro tras joyas como Super Mario, The Legend of Zelda, Star Fox, Pikmin o Donkey Kong. Y, claro está, también diseñó a Luigi.

Hay veces que, por el motivo que sea, un videojuego y un personaje concreto caen en gracia en esta industria. Puede ser por la calidad del juego, por el carisma del "monigote", o por la suma de ambas cualidades. Eso es lo que ocurrió en 1983, cuando Miyamoto decidió que el "Jumpman" que se enfrentaba a Donkey Kong debía protagonizar su propio videojuego.

Siempre a la sombra

Mario Bros. fue el primer juego del exfontanero, pero como era un título para dos jugadores, el gran **Shigeru decidió que iba a "clonar" a Mario para el segundo usuario**. La ropa debía ser de otro color, y eligieron el verde, pero... ¿por qué ese color y no otro? Las máquinas de 8 bits, como NES, tenían muchísimas limitaciones de memoria, por lo que a la hora de elegir el color del segundo personaje, tenían que basarse en colores ya existentes. Miyamoto se fijó en los colores de las tortugas, con caparazón verde y cuello color carne y, como eran colores que ya "estaban" en la paleta, decidieron que Luigi iba a tener los mismos. Es decir, **¡el pobre Luigi es como es gracias a los Koopa Troopa!** Por otra parte, su nombre no es una invención de Miyamoto ni nadie en Nintendo. Simplemente, había una pizzería cerca de la sede de Nintendo América que se llamaba "Mario & Luigi" (¿os suena?), y decidieron ponerle ese nombre. A partir de esa primera aparición, Luigi ha estado de una forma u otra en todos los juegos de su hermano. Pero hay para él un juego clave: Super Mario All-Stars + Super Mario World. Fue en esta revisión del gran plataformas de SNES, cuando, por fin, los diseñadores decidieron que Luigi debía dejar de ser el hermano gemelo de Mario. Se convirtió en un personaje con identidad propia ya que, además de estilizar el diseño y cambiar las facciones del rostro, decidieron que Luigi podría saltar a una



Al principio, Luigi no era más que un Mario con la ropa teñida de verde y negro. La altura y el bigote eran idénticos, así como sus habilidades y la longitud del salto.



Super Mario World tuvo varias versiones, y Luigi evolucionó con ellas. A la izquierda, el original. A la derecha, el de la versión All Stars con otros juegos de SNES.

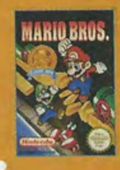
Es el favorito de... ¡Mario!

Charles Martinet lleva siendo la voz de Mario, Luigi y otros personajes de la saga durante casi 30 años. En 2016 charlamos con él, y nos confesó que, aunque siente amor por Mario, él es más como Luigi. Era el pequeño de los hermanos, tenía que "correr" más rápido, es más tímido y, además... ¡es un gigantón!



Juegos destacados de Luigi

- 1983 Mario Bros NES



- 1985 Super Mario Bros. NES



- 1988 Super Mario Bros. 2 NES



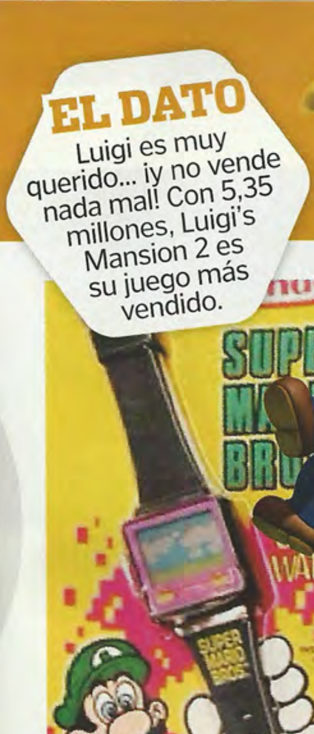
- 1993 Mario is Missing! SNES



- 2001/18 Luigi's Mansion GameCube 3DS



EL DATO
Luigi es muy querido... ¡y no vende nada mal! Con 5,35 millones, Luigi's Mansion 2 es su juego más vendido.



Hammer Toss es el primer juego en solitario de Luigi. Un reloj Game & Watch.

En Mario is Missing Luigi era protagonista. Viajaba por todo el mundo buscando a su hermano desaparecido.

En Super Mario Bros. 2 Luigi ya era diferente a Mario. También podíamos jugar con Peach, Toad... y Mario.

distancia mayor que Mario. También resbalaba más, por lo que se hacía algo más difícil de dominar... y así es como ha quedado para siempre.

Hora de volar solo

Debido a la gran popularidad de Mario, **se decidió que había que probar suerte con Luigi**, y en 1990 lanzaron un producto bastante especial: un reloj con un juego Game & Watch. Luigi's Hammer Toss Game fue, técnicamente, el primer juego de Luigi en solitario, aunque es tan simple que no debería considerarse como tal. Unos años más tarde apareció Mario is Missing, un título educativo para MS-DOS (y posterior lanzamiento en SNES) en el que Luigi recorre diferentes países buscando a su hermano. El "problema" es

TUVIERON QUE PASAR 16 AÑOS PARA QUE LUIGI TUVIERA UN PAPEL PROTAGONISTA SIN ESTAR A LA SOMBRA DE SU HERMANO



Con 35 años a sus espaldas, Luigi ha hecho de todo. Esta es la imagen que se compartió en 2013 para celebrar su cumpleaños. Y es que... ¡no todos los personajes cumplen 30 años en tan buena forma!

Protagonista en portátiles

Aunque en sobremesa parecía condenado a ser un personaje secundario, el salto a portátiles le vino de maravilla. Sigue ligado a Mario, pero ya aparece su nombre en los títulos, y tiene dos "mansiones" propias.



SUPER MARIO 64 DS tiene a Luigi como personaje desbloqueable.



SUPERSTAR SAGA es un gran RPG para GBA.



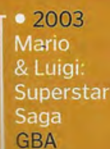
COMPAÑEROS EN EL TIEMPO es un viaje al pasado



VIAJE AL CENTRO DE BOWSER es muy... gástrico.



DREAM TEAM BROS. puso a muchos Luigis en la pantalla de 3DS.



• 2003 Mario & Luigi: Superstar Saga GBA



• 2004 Super Mario 64 DS DS



• 2006 M&L: Comp. en el Tiempo DS



• 2006 New Super Mario Bros. DS



• 2006 Super Mario Galaxy Wii





En otras sagas

Además de junto a su hermano (protagonizando juegos de saltos o de rol), hemos visto a Luigi en muchas más sagas. Es uno de los personajes que llevan en Mario Tennis o Mario Kart desde la primera entrega y, además, las caras que pone Luigi en las repeticiones del juego de coches se han hecho populares en redes sociales. Hablando de Tennis... fue la saga que introdujo a su alter ego, Waluigi.



EN MARIO KART tenemos a Luigi... y a Baby Luigi, personaje que se unió en Double Dash!!



EN MARIO PARTY, Luigi es siempre uno de los personajes que podemos elegir para afrontar los minijuegos. Incluso tiene su propio escenario.



MARIO TENNIS saca el lado más competitivo de Luigi. Mirad qué concentración para el saque.



SUPER SMASH BROS. es la saga con más personajes... y Luigi por supuesto tenía que estar.

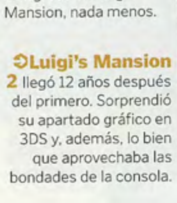


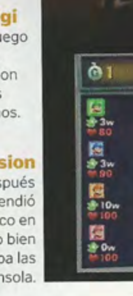


Luigi's Mansion puede ser el juego más importante para el personaje. Fue el que hizo que se ganara un hueco entre los más queridos de Nintendo y, además, muchos jugadores descubrimos que el hermano de Mario tenía su propia personalidad.



El año de Luigi se celebró con un juego de plataformas (sin rastro de Mario) y con el regreso de Luigi's Mansion, nada menos.





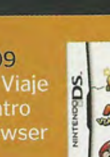




Luigi's Mansion 2 llegó 12 años después del primero. Sorprendió su apartado gráfico en 3DS y, además, lo bien que aprovechaba las bondades de la consola.

que seguía extremadamente ligado a Mario, y estaba claro que el personaje necesitaba una vuelta de tuerca. Llega 1999, y Hideki Konno, productor y diseñador de prestigio que estaba trabajando en Mario Kart, empezó a desarrollar un juego que se ambientara en una casa grande. Poco a poco, la idea fue tomando forma y se convirtió en una casa de muñecas, pero los personajes protagonistas no eran de Nintendo. Sin embargo, había que empezar a probar sistemas y mecánicas, e introdujeron a Luigi como protagonista. Esto se hizo porque el desarrollo se llevó de Nintendo 64 a GameCube, y **a Miyamoto se le ocurrió que sería interesante mostrar un nuevo protagonista en una nueva consola**. Ahora solo quedaba elegir el tema del juego y... ¡bingo! Las diferentes pruebas de diseño llevaron al equipo de Konno a optar por una casa de aspecto europeo, de modo que rápidamente pensaron en una mansión encantada. Ya tenían el tema, y solo necesitaban un "por qué" para que Luigi emprendiera la aventura. Al igual que en Mario is Missing, el pequeño de la familia iba a buscar a su hermano (ahora atrapado en la mansión) pero aquí sí se podía sentir que Luigi era el personaje principal, y no una "herramienta". Luigi's Mansion fue **uno de los juegos más importantes de la historia**

- 2008 Super Smash Bros. Brawl Wii



- 2009 M&L: Viaje al centro de Bowser DS



- 2009 New Super Mario Bros. Wii Wii



- 2010 Super Mario Galaxy 2 Wii

- 2011 Super Mario 3D Land 3DS





Luigi's Mansion para 3DS es el juego más reciente de Luigi. Es un remake del título de GameCube que añade funciones, objetos y la Mansión Oculta.

reciente de Nintendo. Hablamos del título de lanzamiento de GameCube en 2001, de forma que se le dio a Luigi la importancia que se había ganado durante quince años. Más de 3,6 millones de unidades vendidas son todo un éxito, sobre todo teniendo en cuenta que la consola era nueva. Pero además sirvió para experimentar con el futuro: **estancias tridimensionales**. Por las limitaciones de la consola y los televisores, fue imposible implementarlas... aunque como podéis ir adivinando, la idea no cayó en saco roto.



+info

Hideki Konno es director, productor y diseñador en Nintendo. Le debemos la saga Mario Kart y Nintendogs, pero también el importantísimo (para el personaje y para la propia GameCube) Luigi's Mansion.

Como un guante

Pasaron los años, y Luigi se ganó un puesto en el nombre de los juegos junto a su hermano. La saga Mario & Luigi nació en Game Boy Advance (con un Superstar Saga que vendió más de dos millones de copias), y aún se siguen lanzando nuevas entregas y remakes de los más antiguos. El género RPG encajaba con la temática de hermanos que trabajan juntos, pero en el seno de la compañía querían más... y **con 3DS ya era posible cumplir el objetivo de Konno**. Las posibilidades de la portátil permitían crear ese Luigi's Mansion tridimensional, y para celebrar el 30 aniversario del personaje, se lanzó la secuela del gran juego de GameCube, además de M&L: Dream Team Bros. (también para la portátil), y New Super Luigi U para Wii U.

Waluigi es a Luigi lo que Wario a Mario. ¡Pero el público le adora!

¡A por otros 35 años más!

Luigi's Mansion 2 superó los 5 millones de unidades vendidas, con lo que la saga se acerca ya a los 10 millones... de ahí la expectación ante el lanzamiento de la tercera entrega en Switch. Pero antes llegará el remake de M&L: Viaje al centro de Bowser. ¡A ver si va a ser que se avecina otro año de Luigi en 2019!

Dando saltos en la eShop

Hay muchos (y muy buenos) exponentes de juegos de Luigi que podemos conseguir gracias a la eShop. Aquí os destacamos los más recomendables.

Nombre del juego	Consola	Fecha	Precio
SUPER MARIO WORLD	Wii U - New 3DS	1990	7,99 €
SUPER MARIO 64 DS	Wii U	2004	9,99 €
M&L: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO	Wii U	2006	9,99 €
LUIGI'S MANSION 2: DARK MOON	3DS	2013	19,99 €
M&L: DREAM TEAM BROS.	3DS	2013	19,99 €
M&L: SS SAGA + SECUACES DE B.	3DS	2017	39,99 €
LUIGI'S MANSION	3DS	2018	39,99 €



Luigi's Mansion 3 llegará, si todo sale bien, en 2019 a Nintendo Switch. El apartado visual promete ser una delicia. ¡A seguir cazando fantasmas!



New Super Luigi U cambió las reglas del juego. Mario no estaba por ninguna parte, había 82 niveles nuevos, y se enfatizaba la habilidad de Luigi para correr y saltar más que su hermano.

• 2012 New Super Mario Bros. U Wii U



• 2013 Luigi's Mansion 2: Dark Moon 3DS



• 2013 M & L Dream Team Bros. 3DS



• 2013 New Super Luigi U Wii U



• 2013 Super Mario 3D World Wii U

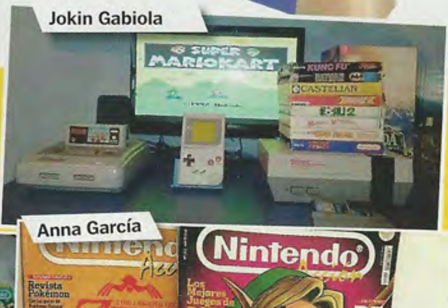


El cofre de los Lectores

El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

VUESTRAS COLECCIONES

No cabe duda de que Nintendo es una marca muy especial. Coleccionáis cada juego, consola, mando, figura... ¡y nuestras revistas! ¡Nos encanta que os gusten tanto!


Jokin Gabiola


Alex y Pol


Candela (13 años) y Alejo (7 años)


Anna García


Enrique del Valle (10 Años)


Luis (11 años)


Marcos (11 años) y Pablo (8 años)

EL MAIL DEL MES

¡¡Hola, revista!! Acabo de ver el último Direct de Smash Bros. y me he puesto a recordar cuando jugué a uno por primera vez. Cuando tenía 5 años, mi prima estaba jugando a Melee. Yo ya conocía a bastantes personajes, como Pikachu o Mario, y me quedé muy impactado al verlos a ellos y a muchos más en un mismo juego. Tres años después, me regalaron el Brawl, que fue el que de verdad me dejó marca. Ver ese "crossover" fue genial. No hay muchos juegos con tantos universos remezclados. Quedaba con mis amigos y jugaba por las tardes horas y horas de Smash. Después del bombazo de la 3DS, me quedé con ganas de más, ya que eché de menos el modo historia, así que, después de enterarme de que están Ridley, King K. Rool e Incineroar entre otros luchadores, y todo eso en un modo historia protagonizado por Kirby.... Pegué un grito de emoción. ¡Ojalá estén Jibanyan o Waluigi en el DLC! Gracias a Sakurai, descubrí el mejor juego nintendero.

Emex_904

LA FRASE

Salté de alegría y salí gritando "¡mamá, aparezco en la revista!". Explotaba de emoción y no me creía que os hubierais fijado en mí. Gracias, Nintendo :) Dani Segura

VUESTRAS IDEAS



Soy Jaime, y vengo a hablaros de mi idea: Super Doraemon Odyssey. Mario y Doraemon juegan en el mundo de Super Mario, pero el portal de mundos absorbió a Mario y, para colmo, los inventos de Doraemon estaban tirados por todo el mundo. Para volver, tiene que recuperar los objetos e ir al castillo de Bowser donde hay otro portal. ¡Gracias!



El MURAL del castillo

¿Alguna duda de que estáis a tope con Pokémon: Let's Go? ¡Cuántos dibujos de Eevee y Pikachu han llegado! Además, ha sido particularmente difícil elegir a los artistas del mes. ¡Hay mucho talento!


Alejandro (11 años)


Axier Etxeberria (11 años)


Alejo Coves (7 años)



Sandra (7 años)


Erik (10 años)



Noor Adly (8 años)


Adrián (7 años)


Víctor



Sara Camargo (7 años)


Antón Villaverde (14 años)


Gabriel (10 años)


Ariadna Mansilla (12 años)



Iraide Gómez (7 años)


Carlos García (9 años)

LOS ARTISTAS DEL MES

Marta López



Estoy estudiando arte para trabajar en la industria de los videojuegos. Siempre compro la revista Nintendo porque me encanta mantenerme informada con ella. Soy jugadora competitiva de Smash (con Marth). Os dejo mis dibujos. ¡¡¡¡Un saludo!!!!

Laura (12 años)



Traigo un dibujo digital de Bowsette, ese personaje fan-made tan popular. Estoy bastante orgullosa de este dibujo. De mayor tengo decidido que me haré ilustradora, y creo que voy por buen camino. También me he creado algunas redes sociales, con permiso de mis padres, donde subo mis obras. Espero que os guste :)

¡TAMBIÉN EN PAPEL!

Cuando la revista empezó, hace 26 años, nos enviabais todo por carta, como ha hecho Telmo ahora. Acabando 2018, solo podemos decir... ¡gracias por tanto cariño!

Buenas R.O.N.:

Me llamo Telmo, y vivo en Valladolid, hace poco cumplí 12 años, ¡y me regalaron la N.Switch! Quería agradeceros toda la información que me habéis dado sobre la nueva consola de Nintendo a lo largo de estos dos años aproximadamente.

Soy un fanático de los juegos retro, y por eso os regalo este dibujo de Simon Belmont jugando al Contra (el de EE.UU)

Gracias!

Telmo



FORTNITE

¡EL INVIERNO HA LLEGADO!

Ya le habíamos visto las intenciones a ese enorme iceberg que se acercaba a la isla, pero lo que no podíamos imaginar es que, a su llegada, arrasaría con un cuarto del mapa para cubrirlo entero de nieve. ¡Abrígate bien esta temporada!

NAVIDAD ANTICIPADA

El ambiente de estas fechas se respira ya en Fortnite. La nieve, los skins navideños, el trineo de Papá Noel como ala delta, una mochila que es un miniárbol de Navidad... ¡Incluso nos han caído ya los primeros regalitos!

Alatormenta X-4



El nuevo vehículo de esta temporada es nada más y nada menos que un avión de combate. Fortnite no para de sorprendernos (para bien) y, en esta ocasión, tiran la casa por la ventana para brindarnos unas épicas batallas aéreas. ¡Son distintas a todo lo visto hasta ahora en el juego! Podemos girar, hacer piruetas, meter el turbo... y lo más importante: disparar. Incorpora una metralleta similar a la Torreta Montada, y solo el piloto puede dispararla. Al principio cuesta, pero en seguida se le coge el tranquillo a eso de apuntar con el stick izquierdo y con el eje vertical invertido. En sus alas caben hasta cuatro pasajeros, que pueden disparar a placer mientras permanecen pegados al chasis en plan Spider-Man. Si quieres pillar una, corre a una de estas cuatro ubicaciones: Sociedad Sibarita, la montaña al oeste de Socavón Soterrado, Elevación Escarchada o la montaña al norte de Villorrio Vivaracho.

¡Montones de tirolinas!



Sirven tanto para bajar como para subir, y solo tenemos que saltar sobre ellas para engancharnos sin pulsar ningún botón. Mientras hacemos su recorrido, podemos disparar e incluso usar algún objeto (como escudos o botiquines). ¡Una nueva manera de hacer más cortos los viajes por el mapa!

Llegan los envoltorios

A las muchas y geniales opciones de personalización que ya había (entre la tienda y las recompensas del pase de batalla) se les une ahora esta. Podemos aplicar unas divertidas skins a nuestras armas y vehículos. Hazte con todas las variedades, y dale ese complemento que le falta a tu skin favorita para marcar estilo en la batalla. ¡Que ir "guapete" no está reñido con saber disparar!



pág 72 **Splatoon 2 en Navidad**
Con motivo de las fiestas llegan nuevas armas, un evento muy especial y cantidad de regalos.



pág 74 **Pokémon sin secretos**
Guía de consejos y la opinión de los jugadores profesionales. ¡No falta de nada!



pág 80 **Kukui responde**
Los consejos del profesor para solucionar tus dudas sobre Pokémon

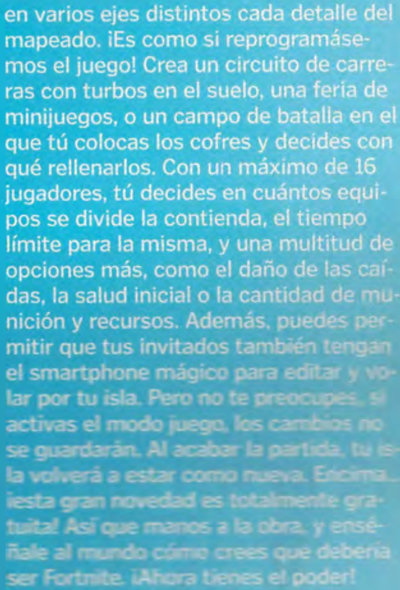


¡CREA TU PROPIO FORTNITE!





Este nuevo modo de juego deja de lado los disparos y nos pone a los mandos del diseño de nuestra propia isla privada. Al estilo de Super Mario Maker, en el nuevo "Modo Creativo" podemos diseñar hasta cuatro niveles distintos para invitar luego a nuestros amigos. El inventario de materiales es apabullante y todo lo que construyas puede ser editado pieza a pieza mediante el clásico copiar/cortar y pegar. La interfaz es súper intuitiva y podemos incluso girar en varios ejes distintos cada detalle del mapeado. ¡Es como si reprogramásemos el juego! Crea un circuito de carreras con turbos en el suelo, una feria de minijuegos, o un campo de batalla en el que tú colocas los cofres y decides con qué rellenarlos. Con un máximo de 16 jugadores, tú decides en cuántos equipos se divide la contienda, el tiempo límite para la misma, y una multitud de opciones más, como el daño de las caídas, la salud inicial o la cantidad de munición y recursos. Además, puedes permitir que tus invitados también tengan el smartphone mágico para editar y volar por tu isla. Pero no te preocupes, si activas el modo juego, los cambios no se guardarán. Al acabar la partida, tu isla volverá a estar como nueva. Encima, ¡esta gran novedad es totalmente gratuita! Así que manos a la obra, y enséñale al mundo cómo crees que debería ser Fortnite. ¡Ahora tienes el poder!







CONTINÚAN LOS CAMBIOS EN EL MAPA

La fusión con el iceberg ha hecho que la isla sea ahora más grande, pero también ha sepultado bajo la nieve toda su esquina suroeste. Caserío del Colesterol e Industrias Inodoras han dejado de existir para dar paso a Pico Polar, Elevación Escarchada y Villorrio Vivaracho. Y en la esquina totalmente opuesta, el autocine de Carretes Comprometidos ha sido eliminado. En su lugar se ha instalado "The Block": Una superficie en la que se publicarán las mejores construcciones que hagan los usuarios en el nuevo "Modo Creativo". ¿Te imaginas ver tu creación en el mapa de Fortnite y jugable para todos?



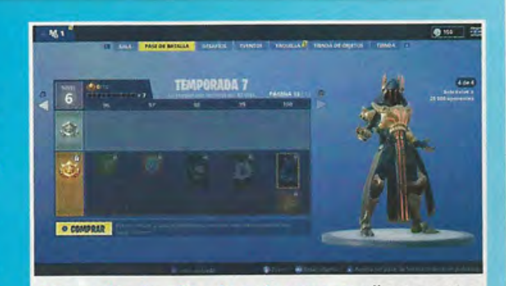






PASE DE BATALLA: TEMP. 7

Luchar por una victoria magistral está muy bien, pero Fortnite no sería lo mismo sin las decenas de desafíos que cada semana nos hacen escudriñar cada recoveco del mapa. Entre los desbloqueables de esta temporada tenemos montones de motivos navideños, nuevas mascotas, paVos de sobra para otro pase de batalla, e incluso una skin de un Papá Noel al que no nos gustaría ver bajar por nuestra chimenea. ¿Aún sin escribir la carta?



Supera los desafíos de cada semana y llega cuanto antes al nivel 100. Con la legendaria skin del Rey Helado todos sabrán que es mejor no meterse contigo.

Splatoon 2 ¡LA NAVIDAD LLEGA A CROMÓPOLIS!

Los Inklings tienen ganas de fiesta y celebran estas fechas tan señaladas como mejor saben... ¡Con una actualización cargada de contenido! Un montón de armas nuevas, potenciadores de estreno y un Splatfest muy especial que durará dos días... ¡Felices y tintadas fiestas!

EL SPLATFEST MÁS FESTIVO

¿Con quién prefieres pasar las navidades, en familia o con amigos? Shh... no nos lo digas todavía. El festival empieza el 4 de enero y, por ahora, quizás sea mejor que nadie sepa de qué lado estás.

El primer Splatfest de 2019 durará 48 horas... ¡y finalizará en pleno día de Reyes! Eso sí, no han esperado al 25 de diciembre para darnos la sorpresa, sino que ya nos han chivateado los regalos. Sabemos que, para conseguir los cuatro accesorios navideños, solo tenemos que estar atentos a las noticias de Switch y pinchar en el enlace pocos días antes del evento. El alcalde de Cromópolis no ha reparado en gastos, y la plaza lucirá un alumbrado navideño a la altura de la gran cita que se acerca. Incluso los escenarios estarán decorados con motivos navideños y las Cefalopop, Perla y Marina, aprovecharán para cambiar su vestuario y darlo todo sobre el escenario. ¡Va a ser un fiestón por todo lo alto! Pinta todo lo que puedas y gana todas las batallas que te dé tiempo para subir tanto de rango... que no haya suficientes Súpermoluscos con los que recompensarte. Ah, y recuerda que ahora ya no necesitas reunir a cuatro amigos para poder jugar juntos en un festival. Si os juntáis dos o tres, el resto del equipo se completará con otros jugadores "huérfanos". Eso sí, no os olvidéis de elegir todos el mismo bando para poder jugar luego en el mismo equipo. Un consejo: aprovechad que estaremos en las vacaciones de Navidad y juntaos todos a jugar en la misma casa. ¡Mola mucho más cuando ves a tus compañeros!





¡Quién lo diría! Perla defenderá las navidades en familia mientras que Marina opina que es mejor salir con amigos.





¡Look navideño! Suscríbete al Boletín del CIC en las noticias de Switch y no dejes pasar tu pack de regalos.





SE COMPLETA LA COLECCIÓN KENSA

Las cuatro últimas incorporaciones a la línea elegante llegan para seguir la misma mecánica de las anteriores entregas: traernos más variedad para las últimas novedades en armas especiales y secundarias. Y es que la Ultraselladora, la Bomba Genializante, el Torpedo, y la Bomba Carbónica molan tanto... que ahora hacemos la búsqueda a la inversa. ¡Elegimos arma principal según sus complementos!

¡TOCA RENOVAR EL VESTUARIO!

Si hay algo que marca la diferencia entre dos jugadores del mismo nivel es el buen gusto a la hora de vestirse. Pero no lo decimos por lo guapos que van... ¡es que hay que saber elegir los potenciadores!

Si creías que ya habías terminado de confeccionar tu equipamiento favorito estabas muy equivocado. El nuevo potenciador, Superarma principal, llega para cambiarlo todo. A unas armas les mejora el alcance, a otras el daño, a otras la velocidad de pintado... ¡Es el potenciador definitivo! Y además no viene solo. En esta misma actualización se ha añadido también "Resistencia Explosiva II", que más que un potenciador nuevo es la suma de otros dos que ya existían: Resistencia Explosiva e Invisibilidad. Ahora puedes darle a cualquier prenda el efecto de dos potenciadores ocupando solo una ranura, ¡tremendo! Para conseguir piezas de equipamiento con estas dos maravillas, recuerda que las tiendas de la plaza renuevan sus productos cada 24 horas, y que la Tentatienda de Splatnet 2 (en de la app para móviles Nintendo Switch Online) se pasa el día añadiendo nuevos productos y eliminando los antiguos. Pero si lo que quieres es quedarte con la ropa que más te mola y añadirle tú mismo los potenciadores que quieras, puedes estar tranquilo: también están disponibles en el catálogo de Enrizo. Desde luego, no que no faltan en Splatoon 2 son opciones.



Némona fue la primera en disponer en exclusiva de prendas con el nuevo potenciador. ¡No olvides entrar en la App y pasarte por su tienda!



Según el arma que elijamos, el potenciador tendrá un efecto distinto. Al Aerógrafo Pro le aumenta el alcance... ¡Pero si esa era la única pega que tenía!



Por el módico precio de un Súpermolusco, y con un poco de suerte, ¡puedes obtener el nuevo potenciador sorteando las ranuras al azar!

OTRO ALUVIÓN DE ARMAMENTO

Cuatro viejas conocidas del catálogo se renuevan para que podamos disfrutar de un nuevo pack de armas complementarias. ¿Alguna te molaba pero echabas de menos una mejor combinación? ¡Deseo cumplido!



SÚPER METRALLETA

Aprieta un par de segundos el gatillo y alucina con lo que pasa cuando lo sueltas. Empieza con una ráfaga de corto alcance muy dañina, que poco a poco se acelera hasta la locura lanzando tinta a metros y metros de distancia.

- **Arma especial: Atormentador.**
- **Secundaria: Baliza Transportadora.**



CARAMBOLA TINTERA

Su gran depósito nos da para hasta 12 disparos seguidos y en cada uno suelta cuatro burbujas de tinta. El impacto de cada una provoca un daño de 30 puntos, y además rebotan en las paredes. ¡Dispara a las esquinas para sorprender!

- **Arma especial: Ráfaga Ventosa.**
- **Arma secundaria: Aspersor.**



DISPARO EXPLOSIVO

Gran alcance y un tanque de tinta impresionante, pero su fino disparo nos obliga a tirar de puntería para acertar. No obstante, si aprendemos a aprovechar su explosión final, la onda expansiva dañará a todo el que esté cerca.

- **Arma especial: Esfera Tintera.**
- **Arma secundaria: Rastreador.**



TINTA SUMERGIBLE

Se carga en un santiamén pero su ráfaga apenas dura un par de segundos. Su alcance tampoco es de lo mejor, pero se guarda un as bajo la tinta... ¡podemos bucear sin perder la carga! Ponte una prenda con "Ninjalamar"... y a liarla.

Arma especial: Propulsor.
Arma secundaria: Bomba Ventosa.

Pokémon Let's Go Pikachu!

Pokémon Let's Go Eevee!

Nuestros expertos han estado en Kanto y, al volver, nos han traído una súper guía de consejos con los mejores secretos de esta aventura. ¡Que no se te escape ninguno!

HAZTE CON LOS MÍTICOS INICIALES DE KANTO

Tener a Pikachu o a Eevee como compañeros desde el inicio es todo un lujo, pero... ¡qué entrenador no quiere en su equipo al primer trío de iniciales! Realiza rachas de capturas en las zonas que frecuentan y no desistas hasta que aparezcan.

Bulbasaur



En estado salvaje solo lo podrás encontrar en el Bosque Verde, pero si visitas a la chica que vive justo a la izquierda del centro Pokémon de Ciudad Celeste, te regalará su Bulbasaur si has superado ya las 30 capturas.

Charmander

Por lo visto, has logrado atrapar un total de 55 Pokémon hasta el momento.

Si tienes más de 50 capturas, habla con el entrenador que hay unos pasos al norte del Puente Pepita y te entregará su Charmander. Si lo que quieres es capturarlo por ti mismo, prueba en las rutas 3 y 4, y en el Túnel Roca.

Squirtle



Para atrapar algún ejemplar tendrás que ir hasta las rutas 24 y 25, o buscar en las Islas Espuma. Sin embargo, mucho antes de eso, puedes hablar con la agente Mara, de Ciudad Carmín, si ya has superado las 60 capturas.

¡EL PRIMER POKÉMON DE LA OCTAVA GENERACIÓN!

Una vez encuentres el Go Park en Ciudad Fucsia, y realices tu primera transferencia desde Pokémon GO, recibirás en tu móvil un objeto llamado Caja Misteriosa. Si la usas, durante 30 minutos aparecerán un montón de Meltan a tu alrededor. ¡Captura todos los que puedas! Transfiere uno a la Switch, quédate otro, y envía el resto al profesor Willow para recibir caramelos. La única manera de que evolucione a Melmetal es a base de caramelos en Pokémon GO, así que atiende a estas tres instrucciones: vuelve cada 7 días para obtener otra Caja Misteriosa, usa Bayas Pinia siempre para capturar a Meltan, y pon a uno como compañero en el móvil para obtener recompensas por las caminatas. ¡Manos a la obra, y a conseguir esos 400 caramelos!



Aunque a Melmetal no podemos usarlo como montura, su aspecto en pantalla es realmente imponente... ¡Menudo guardaespaldas!

LA PAREJA DE ORO

Aunque hayas tenido que pasar por el gran dilema de decidir entre Pikachu o Eevee como compañero, no te preocupes... ¡te enseñamos dónde y cómo capturarlos para que no tengas que renunciar a ninguno!



Tras despertar a Snorlax tendrás que derrotarlo, ¡y luego lo podrás capturar! Puede que huya del combate, así que guarda la partida antes de usar la Poké Flauta.

¿Sabías qué...

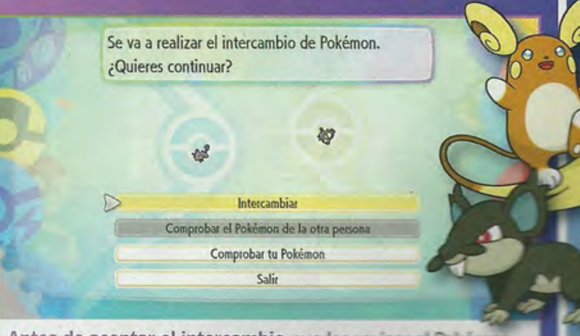
...si realizas rachas de capturas aumentas las probabilidades de que aparezcan los Pokémon más raros de la zona? ¡Incluso los Variocolor!

Pikachu no solo es fácil de encontrar, sino que además aparece con tanta frecuencia en el Bosque Verde que sirve para realizar rachas y provocar que aparezca algún Bulbasaur. De hecho, hay tantos que puedes decidir si lo prefieres macho, hembra, grande, pequeño... ¡menudo lujazo! En cuanto a Eevee, la cosa se complica un poco. Primero tienes que avanzar bastante en la historia hasta llegar a Torre Lavanda para conseguir la Poké Flauta. Con ella en tu poder, vuelve a Ciudad Azulona y despierta al Snorlax que bloquea la salida Oeste, luego enfréntate a él para despejar el camino hasta la zona de aparición de Eevee: La Ruta 17. Realiza rachas del Pokémon que prefieras y párate a echar un ojo entre una captura y otra. En cualquier momento puede asomar su pelaje por encima de la hierba alta.

¡LOS POKÉMON DE ALOLA!

En cada centro Pokémon hay un personaje procedente de Alola que nos ofrece un ejemplar de su región con solo hablar con él. Lo único que nos pide a cambio es que le demos el mismo Pokémon en su forma original de Kanto... ¡no se hable más! Para que vayas bien preparado a cada ciudad, aquí tienes una lista con los Pokémon de Alola que puedes conseguir en cada centro Pokémon de Kanto:

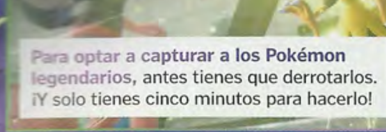
- **Ciudad Celeste:** Rattata.
- **Ciudad Carmín:** Geodude.
- **Pueblo Lavanda:** Diglett.
- **Ciudad Fucsia:** Marowak
- **Meseta Añil:** Exeggutor.
- **Ciudad Azafrán:** Raichu.
- **Isla Canela:** Grimer en la edición de Pikachu, y Meowth en la de Eevee.
- **Ciudad Azulona:** Sandshrew en Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Vulpix en Pokémon: Let's Go, Eevee!



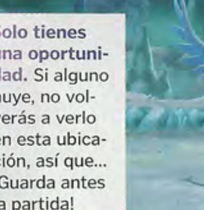
Antes de aceptar el intercambio puedes revisar el Pokémon que vas a enviar. No piden ningún requisito, así que puedes enviar el que menos te interese o el más débil que tengas.

REÚNE UN EQUIPO DE LEYENDA

Hasta cinco Pokémon legendarios se dan cita en la región de Kanto a la espera de entrenadores que demuestren ser dignos de su poder. Descubre aquí las claves para conseguir a estas bestias pardas y convertir a tu equipo en el más temible de todos.



Para optar a capturar a los Pokémon legendarios, antes tienes que derrotarlos. ¡Y solo tienes cinco minutos para hacerlo!



Solo tienes una oportunidad. Si alguno huye, no volverás a verlo en esta ubicación, así que... ¡Guarda antes la partida!

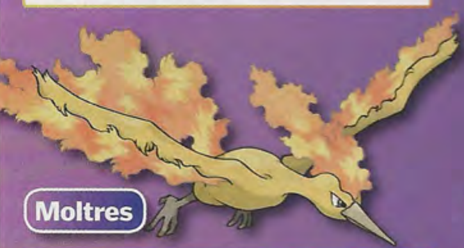


Articuno

Una vez que hayas aprendido la técnica secreta Surcaaguas, ya podrás tomar la ruta 20 y navegar hasta las Islas Espuma. Dentro necesitarás otra técnica secreta, Empuje, para resolver un puzle moviendo bloques, y así abrir el paso al norte. Allí te espera Articuno.

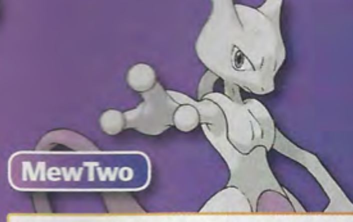
Zapdos

También con Surcaaguas ya en tu repertorio, ve a la ruta 10, al este de Ciudad Celeste, y cuélate por la zona sin vallar que hay al norte del centro Pokémon. Sigue el río hacia abajo y llegarás a la central de energía: la mazmorra secreta donde se haya el poderoso Zapdos.



Moltres

Una vez hayas acabado con los ocho líderes de gimnasio, tendrás acceso a la Calle Victoria. Antes de enfrentarte al Alto Mando, toma la escalera que hay a la izquierda de la agente Mara y encontrarás al legendario pájaro de fuego. ¡Refuerzo de lujo para tu equipo!



MewTwo

Tras ganar la liga Pokémon, ve a la ruta 24 y baja por la zona de agua de la izquierda para llegar a la Cueva Celeste. Sube al piso superior y ve a la esquina noroeste para bajar dos escaleras más. Avanza por el único camino posible y cruza el agua para plantarte ante MewTwo.



Mew

Este Pokémon singular solo se puede obtener con la Poké Ball Plus, y con cada una solo se entrega un ejemplar. Para hacerte con él, una vez que tengas la PokéDex, entra al menú y pincha en "Comunicación", "Regalo misterioso" y "Recibir mediante Poké Ball Plus". ¡Listo!

LAS CLAVES PARA CONSEGUIR TODAS LAS MEDALLAS

Aprovecha este informe al detalle, y pasa como Pedro por su casa por los ocho gimnasios de Kanto. Aprende qué ataques hacen más daño a cada equipo y nútrete de los mejores consejos de nuestros expertos entrenadores. Liga Pokémon... ¡allá vamos!



Brock

Gimnasio: Ciudad Plateada.

Equipo Pokémon: Geodude y Onix.

Tipo: Roca.

Súpereficaz: Agua, planta, tierra, acero y lucha.

Consejos: Si te hiciste con el Bulbasaur del Bosque Verde, esta es su ocasión para lucirse.

Giovanni

Gimnasio: Ciudad Verde

Equipo Pokémon: Dugtrio, Nidoqueen, Nidoking y Rhydon

Tipo: Tierra

Súpereficaz: Agua, hielo y planta.

Consejos: Un Blastoise y la megapiedra que te acaba de dar el Profesor Oak son la combinación perfecta para este combate.

Erika

Gimnasio: Ciudad Azulona.

Equipo Pokémon: Tangela, Weepinbell y Vileplume.

Tipo: Planta y veneno.

Súpereficaz: Fuego y hielo.

Consejos: También puedes usar Pokémon psíquicos contra Weepinbell y Vileplume.

Misty

Gimnasio: Ciudad Celeste.

Equipo Pokémon: Psyduck y Starmie.

Tipo: Agua.

Súpereficaz: Eléctrico y planta.

Consejos: Captura varios Pikachu en el Bosque Verde y ganarás este combate con la gorra.

¿Sabías qué...

...si juegas en modo portátil, y sueltas la consola sobre la mesa antes de darle a "apuntar", el tiro irá siempre al centro de la pantalla?

Sabrina

Gimnasio: Ciudad Azafrán.

Equipo Pokémon: Mr. Mime, Slowbro, Jynx, Alakazam.

Tipo: Psíquico.

Súpereficaz: Bicho, fantasma y siniestro.

Consejos: Excepto Alakazam, todos tienen otro tipo además del psíquico. ¡Aprovecha sus debilidades!

Lt. Surge

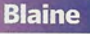
Gimnasio: Ciudad Carmín.

Equipo Pokémon: Voltorb, Magnemite y Raichu.

Tipo: Eléctrico.

Súpereficaz: Tierra.

Consejos: Hazte con varios espráis antiparalizadores antes de entrar en este gimnasio.



Blaine

Gimnasio: Isla Canela

Equipo Pokémon: Magmar, Rapidash, Ninetales y Arcanine

Tipo: Fuego

Súpereficaz: Agua, roca y tierra

Consejos: No lo enfrentes con planta, acero, bicho ni hielo... o estarás perdido.

Koga

Gimnasio: Ciudad Fucsia

Equipo Pokémon: Weezing, Muk, Golbat y Venomoth

Tipo: Veneno

Súpereficaz: Tierra y psíquico

Consejos: Lleva antídotos encima y ataca con todo para no alargar el combate.

¿Sabías qué...

...el amuleto Iris multiplica las probabilidades de que aparezcan Pokémon Variocolor? Consíguelo en las oficinas de Game Freak, de Ciudad Azulona, después de haber completado la Pokédex con los 150 Pokémon originales.

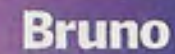
BIENVENIDO A LA LIGA POKÉMON

Llegó la hora de la verdad. Se acabaron los líderes de gimnasio especializados en un único tipo de Pokémon. Aquí los combates son mucho más variados y duros y, para echarte un cable en tus últimos pasos hacia el Hall de la Fama, te traemos las claves más jugosas para vencer al Alto Mando.

Lorelei

Equipo Pokémon: Dewgong, Jynx, Cloyster, Lapras y Slowbro.

Consejos: Salvo Jynx, todos sus Pokémon son de agua, así que pon al frente a tus mejores Pokémon eléctricos y tendrás el combate ganado. Contra Jynx, el segundo en salir, no uses planta, tierra ni volador.



Bruno



Equipo Pokémon: Onix, Hitmoncham, Machamp, Poliwrath y Hitmonlee.

Consejos: Pon en cabeza a tu mejor Pokémon de tipo planta o agua y, en cuanto venzas al gigante Onix, saca toda tu artillería psíquica para derrotar a los Pokémon luchadores.

Ágata

Equipo Pokémon: Arbok, Golbat, Weezing y dos ejemplares de Gengar.

Consejos: Un Pokémon psíquico con buenos ataques puede darte la victoria, pero el tiempo corre en tu contra debido al veneno. ¡Recuerda que el acero es inmune a sus efectos!



Lance

Equipo Pokémon: Seadra, Aerodactyl, Gyarados, Charizard y Dragonite.

Consejos: Todos los Pokémon son de tipo volador, por lo que unos buenos chispazos te vendrán de perlas. A Charizard atácale con tipo roca, y contra Dragonite usa el mejor ataque de hielo que tengas.

¡EL COMBATE FINAL!

Tras vencer al Alto Mando, tendrás que librar un último combate contra el campeón... ¡tu amigo y rival desde el principio de la aventura! Y menudo equipazo tiene... Aprovecha las debilidades de sus Pokémon, y que no te pille por sorpresa ¡Estás a un paso de ser el nuevo campeón de Kanto!



Terry

Equipo Pokémon: Pidgeot, Vileplume, Rapidash, Slowbro, Marowak y Jolteon (en la edición de Pikachu) o Raichu (en la de Eevee).

Consejos: Con Pokémon de tipo hielo puedes enfrentar a Pidgeot, Vileplume y Marowak, mientras que para Rapidash y Jolteon lo mejor es contar con Pokémon de tipo tierra. En cuanto a Slowbro, lo mejor es una buena descarga eléctrica que también te sirve para Pidgeot.

¿Sabías qué...
...Kadabra, Machoke, Graveler y Haunter solo evolucionan al ser intercambiados?

LA LIGA POKÉMON ES SOLO EL PRINCIPIO...

Una vez te hayas coronado como Campeón de Kanto y hayas visto los créditos del juego, se desbloquean aún más mazmorras y aparecen nuevos objetivos en el mapa. ¡Tu aventura Pokémon está todavía muy lejos de su final!



Una digna revancha

Los líderes de los ocho gimnasios han reforzado sus equipos y están dispuestos a pedirte la revancha. Además, el Alto Mando también está deseando volver a enfrentarse al nuevo campeón... ¡no les dejes con las ganas!

Visita la Cueva Celeste



MewTwo y otros muchos Pokémon poderosos te esperan en esta cueva. Pulsa "A" en las zonas iluminadas para hallar objetos, o frente al cristal central para conseguir los fósiles de Omanyte, Kabuto y Aerodactyl.



Expulsa al Team Rocket de la región de Kanto

Atlas aún sigue en la guarida del Team Rocket, en el recreativo de Ciudad Azulona. A Jessie y James los podrás encontrar en la ruta 17, el Camino Pokémon. ¡A por ellos!



Consigue todas las megapiedras

Las Mewtwoita X e Y te las entrega Verde en el lugar donde encontraste a MewTwo. Con las cuatro del Profesor Oak, solo te faltan las nueve que vende el Pokemaniaco de la Liga Pokémon... ¡a 30.000 monedas cada una!

Desafía a los Entrenadores Maestros



Hay 153 nuevos entrenadores en el mapa. Vénceles en un combate uno contra uno, sin objetos, y conviértete en el nuevo Entrenador Maestro de esa especie. Tendrás que usar el mismo Pokémon, así que... ¡Hazte con todos!



Enfréntate a los entrenadores legendarios

Verde está en la Cueva Celeste, y Azul es ahora el líder del gimnasio de Ciudad Verde. Para enfrentarte a Rojo, vence antes a seis entrenadores maestros y búscalo en el centro de la Meseta Añil.

LOS JUGADORES OPINAN

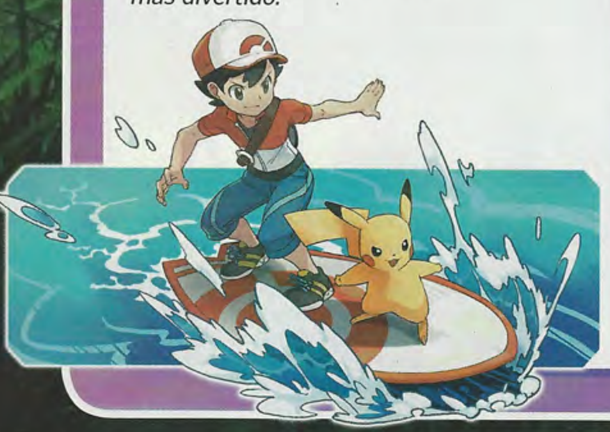
Ahora que ya ha pasado un mes desde que salieron a la venta, y muchos entrenadores han conseguido completar su aventura, hemos aprovechado para preguntar a varios expertos creadores de contenido sobre sus secretos y consejos. Además, también nos han hablado sobre sus equipos favoritos. ¡Cojamos ideas!

BLESSUR

Conocido como uno de los "youtubers" y creadores de contenido sobre Pokémon más famosos de nuestro país, Juan Antonio ha recibido con los brazos abiertos estas dos nuevas ediciones de Nintendo Switch. Ahora que ha completado la aventura, está buscando crear el equipo Pokémon perfecto para estos juegos, y ha compartido con nosotros su secreto para disfrutar al máximo de la aventura.

Consejo de Blessur

Desde el primer momento supe que estas dos nuevas ediciones me iban a gustar, ya que la región de Kanto siempre será mi favorita. Para mí, tiene algo mágico, y como era de esperar, lo he disfrutado muchísimo. Más aún mi niño interior, feliz de más de ver esos Pokémon de aquel entonces como siempre los había soñado. Puede que, por lo tanto, mi consejo suene algo básico, pero al igual que he hecho yo, os recomiendo dejaros llevar con Let's Go, y disfrutar de cada experiencia dentro del juego. A la hora de "levelear", no tengáis miedo de entreteneros y perderos por el mapa capturando vuestros Pokémon favoritos, los que os gusten, o de afrontar los desafíos del juego. Poned especial cuidado con los míticos Líderes de Gimnasio, y los malvados miembros del Team Rocket. También os deseo mucha suerte si, una vez terminado el juego, vais a dedicaros a buscar shinies. Es de lo más desesperante, pero también lo más divertido.





Equipo Pokémon de Blessur

Pikachu Nv. 67
Ataques:
- Pikaturbo
- Pikapicado
- Rayo
- Salpicasurf

Raticate Alola Nv. 67
Ataques:
- Doble Filo
- Superdiente
- Triturar
- Golpe Bajo

Charizard Nv. 59
Ataques:
- Respiro
- Lanzallamas
- Pulso Dragón
- Tajo Aéreo

Blastoise Nv. 58
Ataques:
- Surf
- Escaldar
- Ventisca
- Foco Resplandor

Venusaur Nv. 57
Ataques:
- Tóxico
- Protección
- Megaagotar
- Drenadoras

Gengar Nv. 59
Ataques:
- Psíquico
- Bomba Lodo
- Bola Sombra
- Megaagotar

SEKIAM

Miguel Martí, jugador profesional de VGC, empezó su aventura Pokémon cuando le regalaron una Game Boy Color con un Pokémon Amarillo, pero no fue hasta 2010 cuando comenzó a adentrarse en el mundillo competitivo. Tras convertirse en el campeón de Europa en la temporada de 2017, y participar en 6 ocasiones en el Mundial, ahora está desentramando todos los secretos de Let's Go para sacarle todo el partido a nivel competitivo.

Consejo de Sekiam

Aunque estos juegos están más destinados a un público no tan competitivo, también pueden darnos horas y horas de combates de lo más entretenidos, así que voy a aprovechar para contaros una de las pautas que he seguido yo para conseguir un buen equipo de la forma más rápida posible. El consejo es muy sencillo, pero muy práctico: hablad siempre con el Médium de Ciudad Azulona para determinar la naturaleza de los Pokémon salvajes que vayáis a capturar antes de empezar una cadena. Así, siempre nos aseguraremos de que nuestro Pokémon tendrá la naturaleza deseada, y no lo dejaremos al azar. ¡Mucha suerte con el entrenamiento!







Equipo Pokémon de Sekiam

Zapdos Nv. 73
Ataques:
- Rayo
- Respiro
- Onda Trueno
- Ida y Vuelta

Slowbro Nv. 65
Ataques:
- Escaldar
- Psíquico
- Bola Sombra
- Paz Mental

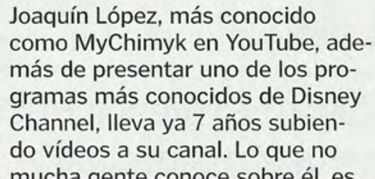
Snorlax Nv. 61
Ataques:
- Terremoto
- Golpe Cuerpo
- Terremoto
- Descanso

Muk (Alola) Nv. 58
Ataques:
- Triturar
- Tóxico
- Puya Nociva
- Protección

Rhydon Nv. 61
Ataques:
- Avalancha
- Puño Hielo
- Tóxico
- Trampa Rocas

Gengar Nv. 72
Ataques:
- Fuego Fatuo
- Bola Sombra
- Pulso Umbrío
- Bomba Lodo

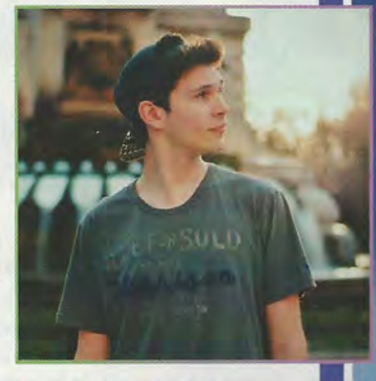
MYCHIMYK



Joaquín López, más conocido como MyChimyk en YouTube, además de presentar uno de los programas más conocidos de Disney Channel, lleva ya 7 años subiendo vídeos a su canal. Lo que no mucha gente conoce sobre él, es que es un auténtico aficionado a Pokémon, llegando a viajar hasta Australia en 2017 para participar en el Internacional de Oceanía. Let's Go, Eevee! le ha gustado tanto, que lleva ya acumuladas más de 70 horas de juego.

Consejo de MyChimyk

Cuando descubrí que Pokémon: Let's Go, Eevee! y Pokémon: Let's Go, Pikachu! iban a ser "remakes" de Pokémon Amarillo me alegré bastante. Pokémon Amarillo es la única versión que no había jugado nunca, y poder probarla con los mejores gráficos hasta la fecha de la saga me hacía morderme las uñas. La espera valió la pena. Jugarlo fue una experiencia increíble y lo disfruté como un niño pequeño, pero es cierto que me habría gustado saber varias cosas antes de comenzar mi aventura. La principal fue descubrir que la mejor forma de ganar experiencia era capturando Pokémon. Yo y mi manía de conseguir tener un shiny en mi equipo principal provocó que mis Pokémon se excedieran un poco (bueno... bastante) de nivel. Lo suficiente como para pasarme la segunda mitad del juego con total tranquilidad. Todo... menos el Alto Mando. La Liga Pokémon nunca se pasa con tranquilidad en ningún juego, y este no es una excepción. Así que, si queréis vivir la experiencia del juego al 100%, ¡no hagáis como yo! Dejaos lo de capturar un shiny para cuando ya hayáis completado la aventura. O, si estáis 100% convencidos de que queréis hacerlo, ¡dejad a vuestros Pokémon en la caja mientras tanto!



Equipo Pokémon de MyChimyk

Charizard Nv. 71
Ataques:
- Puño Trueno
- Tajo Aéreo
- Pulso Dragón
- Lanzallamas

Muk (Alola) Nv. 64
Ataques:
- Triturar
- Tóxico
- Puya Nociva
- Protección

Rhydon Nv. 64
Ataques:
- Terremoto
- Megacuerno
- Demolición
- Avalancha

Lapras Nv. 59
Ataques:
- Canto
- Surf
- Rayo Hielo
- Canto Helado

Electabuzz Nv. 75
Ataques:
- Demolición
- Pantalla Luz
- Rayo
- Trueno

Victribeel Nv. 82
Ataques:
- Latigazo
- Danza Espada
- Somnífero
- Puya Nociva





El consultorio del Profesor Kukui

¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

En busca de un variocolor

● Esther Ramos

¡Muy buenas, Kukui! Mi duda es sobre Let's Go y los Pokémon shinies. Ya me he pasado la aventura, y he completado la Pokédex. Me han dado el Amuleto Arcoíris, pero aún no me he topado con ningún Pokémon variocolor. ¿Podría darme algún consejo para encontrarme con uno más fácilmente? ¡Gracias!



¡Muy buena pregunta, Esther! Y no eres la única, ya que en Let's Go, al haber cambiado bastante la mecánica de captura de Pokémon salvajes, también ha cambiado el método para que aparezcan en su forma variocolor o shiny. Para aumentar la probabilidad de que te aparezca alguno, lo ideal es hacer una cadena de 31 capturas de una misma especie. Cuando los tengas, no sigas capturando Pokémon, ya que corres el riesgo de que uno de ellos se escape, la cadena se rompa y tendrías que empezar de nuevo. Tan solo tendrás que esperar en la hierba alta, y dejar que vayan apareciendo Pokémon de esa especie, huyendo de los que se acerquen, hasta que termine apareciendo el shiny. Como ya tienes el Amuleto Iris, en un par de días de búsqueda debería salirte la versión variocolor del Pokémon que quieres. ¡Mucha suerte!

Entrenando a Snorlax

● Ignacio WD

¡Hola! Acabo de capturar el Snorlax de la Ruta 16 en Let's Go, y se ha convertido en uno de los Pokémon más poderosos de mi equipo. Creo que lo voy a entrenar más, ya que tiene naturaleza Firme, y me gustaría saber cómo me recomendaría usted utilizarlo, y si podría decirme con qué otros Pokémon puedo acompañarlo en el equipo. Muchas gracias.



Snorlax es, sin duda, uno de los Pokémon más útiles para completar la aventura de Kanto, pero también lo es para utilizarlo de forma competitiva contra otros entrenadores. Es una pena que en Let's Go no aprenda ataques como Doble Filo o Sonámbulo, pero se le puede sacar un gran partido. En cuanto a los compañeros, yo te recomendaría probar a Gengar que, además de poder megaevolucionar, cubre perfectamente a Snorlax del tipo Lucha, al que es inmune. Snorlax también es inmune a los ataques de tipo Fantasma, por lo que podrá cubrir a la perfección a Gengar. Así

Pokémon del mes: Yveltal y su Chaleco Asalto

este mes vamos a hablar sobre un Pokémon que está ganando gran popularidad entre los jugadores de VGC18. Ahora que queda poco para que termine la primera temporada y empiecen a utilizarse las Megapiedras, uno de los arquetipos que más se está jugando es el de Lunala / Kyogre. Es por esto que Yveltal se está volviendo muy popular con el objeto Chaleco Asalto, y es que gracias a él puede aguantar sin problemas a ambos Pokémon. Si a esto le sumamos a su habilidad, que potencia los ataques de tipo Siniestro, Yveltal se vuelve un arma letal con movimientos como Desarme, Juego Sucio, Golpe Bajo o Alarido. Además, también funciona genial con Ala Mortífera, ya que además de eliminar amenazas muy comunes en equipos de Kyogre (como Amoongus), también le permite recuperar gran parte del daño infligido. Sin duda, un gran Pokémon para el formato actual.



quedaría el set completo para este juego:

SNORLAX
- **Naturaleza:** Firme
- **IVs:** 31 PS / 31 Atk / 31 Def / 31 Def. Esp
- Descanso
- Golpe Cuerpo
- Puño Fuego
- Terremoto

EVs... ¡en busca y captura!

● Gorka Navarro

¡Alola, Profesor! Llevo jugando a Pokémon desde la tercera generación, y ahora acabo de comprarme una Switch para jugar a "Let's Go, Eevee!". No termino de entender muy bien cómo funciona el tema de los IVs y los EVs en este juego. ¿Han desaparecido, o ahora se consiguen de otra forma? Espero que puedas ayudarme. ¡Un saludo!

No me extraña que te confundas con todo el tema de IVs, EVs, naturaleza, caracte-



rísticas... ¡y más ahora que han cambiado muchos de estos conceptos! Te explico, en Let's Go ya no hay objetos ni habilidades pero, al igual que en el resto de juegos de la saga, seguimos teniendo las características base de cada Pokémon, gracias a las que todas las criaturas de una misma especie tendrán unas mismas estadísticas si comparten nivel (sin tener en cuenta el resto de factores). También se mantienen la naturaleza, que potencia una estadística y debilita otra, y los IVs, que se reparten de 0 a 31 de forma aleatoria, y que pueden consultarse directamente en los datos de cada Pokémon. Para conseguir Pokémon con buenos IVs, tendremos que hacer cadenas de captura de una misma especie. Y por último tenemos los AVs ("Awakening Values"), que son los que sustituyen a los antiguos EVs ("Effort Values"), y que, en lugar de tener que ser repartidos entre las distintas estadísticas, ahora se pueden dar 200 en cada una de las estadísticas, sin ningún tope. Estos AVs los proporcionan los Caramelos Intelecto, Aguante, Músculo... etc, y se puede combatir con o sin ellos.

Orígenes Pokémon
Ninetales y los Kitsune



Vamos a hablar sobre el origen de un Pokémon de primera generación: Ninetales, una especie a la que se ha relacionado con algunos mitos y leyendas. Tanto misticismo proviene del "Kyūbi No Kitsune", un zorro de nueve colas. Los "Kitsune" son criaturas de la mitología japonesa con apariencia de zorro y un Kyūbi es un Kitsune que ha vivido mil años. Se caracterizan por poseer nueve colas y un pelaje blanco, casi dorado. Cuenta la leyenda que los kyūbi poseen sabiduría infinita y la capacidad de adoptar la forma de una mujer joven. ¿Casualidad que esto sea lo que ocurra con un Ninetales en uno de los capítulos de la serie de animación ? De hecho, el nombre de Ninetales en Japonés, Kyukon, significa justamente nueve (kyu) leyendas (kon).

El potencial secreto de Raichu

● Lisardo de la Rosa

Buenas, Profesor Kukui. Me pregunta es sobre los combates dobles de esta temporada de VGC, y del Pokémon Raichu. He visto que últimamente hay muchos jugadores utilizando este Pokémon, pero no termino de verle potencial. ¿No es demasiado frágil? ¿Por qué no es mejor su versión de Alola, que además del tipo Eléctrico también tiene el tipo Psíquico? Espero que me puedas ayudar.



Raichu es un Pokémon bastante frágil, y que no tiene unas estadísticas muy destacables, a excepción de su velocidad. Por sí solo, quizá no sea de los mejores, pero en combates dobles, ¡es el Pokémon de soporte perfecto! Gracias a su habilidad, Pararrayos, puede absorber todos los ataques de este tipo, cubriendo de esta forma a Pokémon de tipo Volador como Yveltal, Tornadus o Talonflame.

Su versión de Alola también puede llegar a ser muy buena, pero para cumplir otro rol. Al no tener la misma habilidad, no funcionaría tan bien como Pokémon de soporte, sino como atacante físico, con un Tapu Lele al lado, para potenciar sus ataques de tipo Psíquico, o con un Tapu Koko, para aprovecharse de su campo y subir su Velocidad. En cualquier caso, por si quieres animarte a probar a Raichu, aquí te dejo un set completo:

RAICHU
- **Objeto:** Cinta Focus
- **Habilidad:** Pararrayos
- **Naturaleza:** Miedosa
- **EVs:** 4 PS / 252 Atk. Esp / 252 Vel
- Sorpresa
- Moflete Estático
- Otra Vez
- Voltiocambio

¿Dónde aparece Meltan?

● Borja Martínez

Mi duda es sobre Meltan. Hace unos días que conseguí completar toda la aventura en mi Let's Go, Eevee!, y ya me he hecho con los 150 Pokémon de Kanto, a excepción de Mew, ya que todavía no he conseguido la PokéBall Plus. El problema es que no consigo encontrar a Meltan. Pensaba que lo encontraría al completar la PokéDex, pero ya veo que no. ¿Cómo puedo conseguirlo?

¡Alola, Borja! Efectivamente, no tiene nada que ver con la PokéDex. De hecho, no hay forma de conseguir a Meltan directamente en Kanto. Para hacerte con uno, tendrás que conectar tu Nintendo Switch a un Smartphone con Pokémon Go. Cuando hayas transferido como mínimo un Pokémon, recibirás una extraña caja en tu móvil. Al abrirla, podrás capturar varios Meltan durante un tiempo limitado, y uno de esos Meltan, podrás transferirlo directamente a tu Let's Go. Eso sí, para conseguir evolucionarlo a Melmetal tendrás que pasarte varios días capturando muchos Meltan, ya que tendrás que reunir 400 caramelos de su especie en Pokémon Go. ¡Ánimo!

Pikachu

La estrella de los Pokémon lleva más de 20 años con nosotros y, lejos de ir perdiendo fuerza, está más en forma que nunca.

Pocas veces dos sílabas han dicho tanto. ¿Cuántas veces hemos oído "pika, pika"... y hemos sabido cómo se sentía Pikachu? Esta especie de ratón amarillo fue el elegido por los encargados del anime para ser el compañero de Ash, y desde el principio imprimieron en él una particularidad: no le gusta estar en la Poké Ball. Además, también es común que se niegue a evolucionar, y ya vimos en Detective Pikachu (pronto en cines) que incluso puede tener un carácter bien "suyo". Pero siempre le tendremos por un Pokémon adorable, capaz incluso de emocionarnos en aquel primer largometraje de animación de 1998. ¡Pi-ka... chuuu!

CREADORES

Ken Sugimori y Satoshi Tajiri

El diseño, obra de Sugimori, estuvo basado en un boceto pixelado de la ilustradora Atsuko Nishida. Luego Satoshi Tajiri, creador de Pokémon, acabó de hacer el "ratón eléctrico".

MAYOR ENEMIGO

Team Rocket



Vuelven a estar de moda gracias a los Let's Go. Fueron "los malos" del anime, así como de los juegos Rojo, Azul y Amarillo, y Oro, Plata y Cristal.

MEJOR ALIADO

Ash Ketchun

Ash se quedó dormido, así que se quedó sin Squirtle, Bulbasaur, Charmander... Solo sobraba Pikachu, ya que se dedicaba a electrocutar a todos y odia la Poké Ball. A partir de ahí, todo es historia.

OTRAS FORMAS

Evoluciones y pre-evoluciones

La forma que conocemos es una evolución. Hay una forma anterior, llamada Pichu, y dos posibles evoluciones, Raichu y Raichu de Alola.



PRIMERA APARICIÓN

Pokémon Rojo y Azul

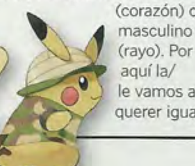
Se estrenó aquí, pero, tras el éxito del anime, lanzaron la edición amarilla con él como protagonista total. Entre los tres vendieron... ¡45 millones!



CURIOSIDAD

¿Macho o hembra?

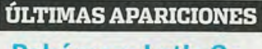
Según acabe su cola, podemos saber si estamos ante un Pikachu femenino (corazón) o masculino (rayo). Por aquí la/le vamos a querer igual.



OTRAS APARICIONES

Cine y televisión

El anime lleva más de mil episodios en 21 años, y en mayo se estrenará Pokémon Detective Pikachu, la película de acción real basada en el juego de 3DS.



ÚLTIMAS APARICIONES

Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Super Smash Bros. Ultimate

Los dos bombazos recientes de Switch tienen a Pikachu entre sus personajes. En Pokémon: Let's Go es el protagonista, y en Smash Bros. forma parte del elenco.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Samuel González, Elisabeth López, Miguel Martí, Juanfree Martínez, Bruno Sol, Lidia Muñoz (maquetación).**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Estel Peris y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




NINTENDO SWITCH
LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE TE ACOMPAÑA A DONDE VAYAS
Nintendo
3
www.pegi.info
New SUPER MARIO BROS.U DELUXE
DOS JUEGOS EN UNO
164 escenarios de
New SUPER MARIO BROS.U
y
New SUPER LUIGI U
11 ENERO
YA PUEDES HACER TU
RESERVA
EN FNAC O MEDIA MARKT
Y LLEVARTE ESTE PÓSTER*
*Póster disponible en Fnac y Media Markt. Limitado a 1.000 unidades totales disponibles hasta fin de existencias. Se hará entrega del ítem con la compra del juego. Consulta disponibilidad previamente.
© 2012–2018 Nintendo.